Tokuma Intermedia Mook

MSX FAN アミューズメント・シリーズ

MSX

GAME CRUSADERS ゲーム十字軍 Vol.2



MSXゲームのウル技、Q&A、マップ満載！

掲載ゲーム：R－TYPE／アンジェラス／イースⅢ／エルギーザの封印／首斬り館／クリムゾンⅡ／激突ペナントレース2／ゴーファーの野望／水滸伝／スーパー大戦略／スナッチャー／ゼビウス／天使たちの午後Ⅲ／ハイディフォス／パックマニア／マスター・オブ・モンスターズ／ミッド・ガルツ／ラスト・ハルマゲドン／レイドック2など。

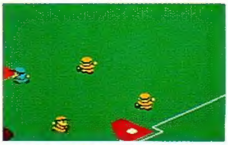
KONAMI

この大騒ぎは、しばらくの間、止められない。

街は激ペナ2で燃える。

激ペナ2は、やっぱり凄い。その反響はとどまることをしらずに広がるばかり。野球ゲームの見方がすっかり変わったという声も多い。いままで画面で見られなかった打球が飛んでいくシーンや、細かい動作が、とってもライブ。特に、野球ゲームを極めた人を燃え上がらせているらしい。必殺プレイも続出している。この熱狂は、一体どこまで広まるのだろう。

激ペナ2は、MSX2で初の画面スムーズスクロール。

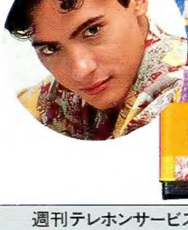


◆4つのゲームモード「CPUと対戦」「2人で対戦」「ペナントレース」「観戦」で楽しみが4倍にふくれあがった。◆2種類のスタジアムを試合毎に自由に選べる。◆思いのままにオリジナルチームをつくれる。◆操作はキーボードでもジョイスティックでも可能。◆コナミ「THEプロ野球 激突ペナントレース」でつくったオリジナルチームのデータをそのまま使える。などなど、まだたくさんの機能を搭載。あとは、きみ自身の目と体で確かめてほしい。おもしろさ、超一級。

MSX2 MSX2+対応　SCC搭載　好評発売中　6,300円



きみも早く大人になれよ。



週刊テレホンサービス実施都市

【関東地区】東京 03(262)9110【関西地区】大阪 06(334)0399
【北海道地区】札幌011(241)4900【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000
【北陸地区】新潟025(229)1141【九州地区】福岡092(715)8200大牟田0944(55)4444
鹿児島0994(72)0606

コナミ株式会社
本　社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25
大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号



ごあいさつ

昨年、Vol.1が発売されてから、1年がたちました。この1年間に発売されたゲームは数しれず、本体も2+という新しい仕様のMSXが発売されて1年たちました。さて、本書はMSXゲームの本です。MSXのゲームはこれからどうなってしまうのだろうか？　と思っている人は7ページからの特集記事をお読みください。自分の持っているゲームのウル技が知りたい／　と思っている人は51ページからの50音訓ゲーム事典を、エッチゲームも好き♡　と思っている人は38ページからの拡大桃色図鑑を見るとおさがしのモノが見つかることでしょう。

本書の内容は主に月刊ＭＳＸ・ＦＡＮ'88年11月号～'89年10月号「ゲーム十字軍」の再録です

GAME INDEX

CONTENTS

本書の内容についてのお問い合わせは休日をのぞく月曜～金曜の、午後４時～６時の間、03-431-1627で受け付けています。またゲームの解法やヒントはいっさいお答えしていません。

のぞき穴子と通り抜け子







「ゲームのぞき穴」のコーナーはゲームのウル技のページ。ミュージックモードや隠れキャラを見つけたらこのコーナーあてに送ってほしい。さて、このコーナーのはじめにはかならず4コママンガがあるのだが、この4コママンガを描いているのは中野カンフー!先生。この4コママンガの主人公「のぞき穴子」は16歳の女のコ、麻雀好きな両親に借金のかたに売り飛ばされてしまうわ、幼い頃一緒に遊んだ妹とも別れ別れになってしまうわ、の女のコ。



「通り抜けできます」のコーナーはQ&Aのページ。難しいアドベンチャーゲームなどで解けなくなったらここに送ってほしい。わかる範囲でヒントを教えようではないか。さて、このコーナーのマスコット的存在の女のコの名前は「通り抜け子」という。上海のおすし屋さんの見習い、厳しく、大ボケをかましてくれる「梅田多吾作」師匠のもとで元気に修行している。じつは、抜け子は幼い頃、両親と離れ離れになってしまうという不幸を背負っているのだ。

特集

MSXゲームの現在そして将来

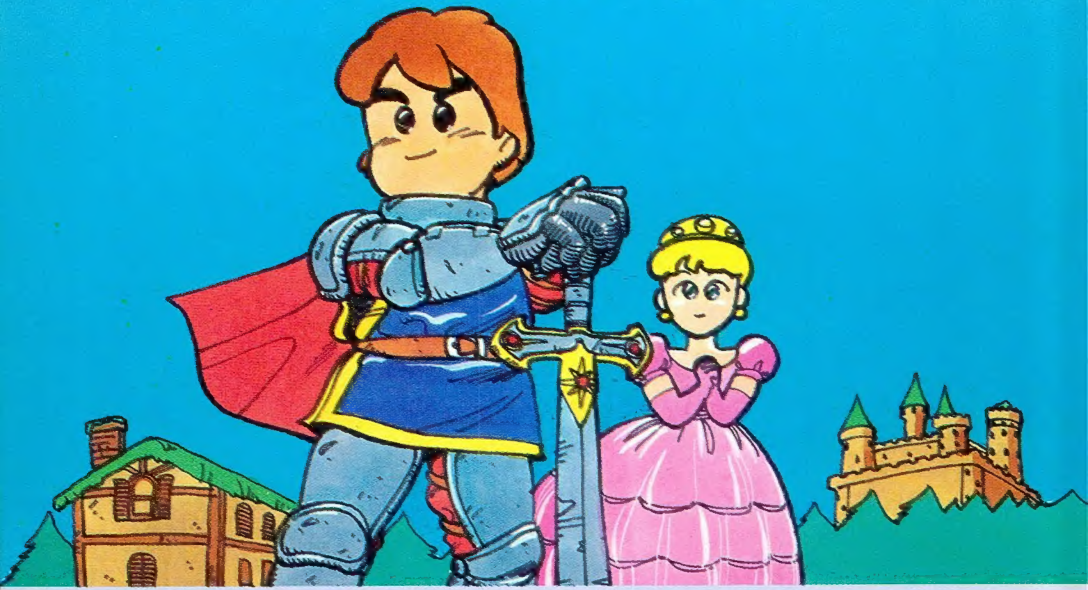


「MSXゲームはこれからどういう方向で進んでいくのだろう」これはユーザーにとって重大な関心事に違いない。なにしろ、自分の持っている機械がただの箱になるか、夢の箱になるかの別れ道なのだからだまって見ているわけにはいかない。とはいってもテクノロジーの進歩は目覚ましく、ビジネスだけでなくゲーム機にまで16ビットCPUを搭載したものが低価格で発売されるようになったということは、そのまま8ビットパソコンの将来を指し示していると考えていいだろう。そういう現実をふまえたうえでゲームの将来を考えていきたい。

さて、MSXゲームに限らずパソコンゲームはいくつかのジャンルにわけることができる。①ロールプレイングゲーム　モンスターと戦って経験値を得て成長し、最後には巨大な悪玉を倒す。いわゆるRPG。②シミュレーションゲーム　ウォーゲームの流れをくむ戦争などをシミュレート、SLG。③アドベンチャーゲーム　パソコンゲームの初期から人気をたもっている長老。AVG。④アクションゲーム　MSXの機能を充分に発揮できるジャンル。主にシューティング。⑤パズルゲーム　テトリスの登場で一躍メジャーなジャンルになった。⑥野球　市場の大きさを考えて別ジャンル。

このジャンルのなかで、すでに発売されているゲームや、まだ発売されていないけどおもしろそうなゲームの紹介を中心にMSXゲームの行く末の勝手な意見を書いていく。

ROLE PLAYING GAME
ロールプレイングゲーム



おもしろかったRPG

よく、「日本のRPGはつまらない」とか、「アップルのゲームを遊ぶとふつうのRPGはできないね」とかいわれる。でも、まわりで日本のRPGにはまっている人を見ると、「うん、日本も捨てたもんじゃない」などと、愛国心に燃えたりする。で、右の表は本誌MSX・FAN9月号のオンセールに掲載されたRPG大賞(読者におもしろいRPGということで選んでもらった)からパクってきた。1～5番までのゲームが昨年末までに発売されたものだということから考えると、最近MSXはRPG日照りになっているということがわかる。RPGが発売されていないわけではないので、おもしろいRPGが発売されなかったというのが本当のところだろう。では、おもしろいRPGというのはどういったものなのか、今後どういったRPGが望まれるのか？　を中心に独断と偏見で次ページから論じてみたい。

順位	ソフト名
1	イースII(日本ファルコム)
2	ラスト・ハルマゲドン(ブレイン・グレイ)
3	ハイドライド3(T＆Eソフト)
4	イース(日本ファルコム)
5	ドラゴンクエストII(エニックス)
6	カオスエンジェルズ(アスキー)
7	ウィザードリィ(アスキー)
8	アークス(ウルフチーム)
9	マイト・アンド・マジック2(スタークラフト)
10	エグザイルII(日本テレネット)

オリジナルストーリー

魔物が徘徊する魑魅魍魎の世界を西洋の騎士の姿をした若者が旅している。と、目の前に牙をむいたオークが現れた。若者は剣を抜き白刃をオークの胸に突き刺した。「ギャーアッ」耳をつんざく叫び声とともにおびただしい血が緑の下生えに……昔はやったゲームブックの書き出しのようだが、RPGの世界も同じだ。お姫さまがいて、強くたくましい主人公がいて、もっと強くて不気味なモンスターがいる。こういうシチュエーションはずーっと昔に海のむこうからRPGが入ってきた頃から変わっていない。低迷している日本映画にしろ、淘汰の激しい演劇にしろ、外国から入ってきたものを日本流に味つけ、熟成した結果があるのだが、RPGはその作業をはじめたばかり、本当の意味でのオリジナルストーリーが待たれるところだ。

ラスト・ハルマゲドン

ブレイン・グレイ　03-264-3918　ディスク　MSX2、2＋　7800円　発売中

モンスターが主人公という異色RPGの傑作。なかでもレベル17と34になったときにおこるモンスター同士の合体は斬新だった。スライムと合体するとモンスターがぐちょぐちょの体になってしまうので、気持ち悪いといった弊害もあったが、おおむね成功していたのではないだろうか。戦闘シーン自体はオーソドックスで敵のパーティも自分のパーティもモンスターのキャラクターが表示されるので最初は違和感があったが、なれると特別目新しい感じはしない。ディスク5枚組みで7800円という価格はコストパフォーマンスが高く、お買い得な気にさせてくれる。プレイした印象はとにかく遅い！　の一言につきる。戦闘画面になるたびにディスクをアクセスするのは仕方がないとしても、石板などの文字の情報を読むときでさえ1ライン1ラインディスクをアクセスする。マップデータも塔やダンジョンに入るときだけデータを読むのではなく、地上を歩きまわっているときでも読みにいく。シナリオは2部構成で、モンスターとしての経験を積む前半と謎が解き明かされる後半とにわかれる。後半の謎が解き明かされていくくだりはやや泥臭さを感じさせないでもないが、勇者がお姫さまを助けに行く、ありきたりのRPGに飽食ぎみの人には新鮮に映るだろう。地上マップは2つあり、そのなかに塔やダンジョンがあるので、かなり広く感じられる。



↑モンスターが主人公になっているオープニングシーンから、人間が滅亡したあとの世界が舞台。パーティは地球外モンスターのエイリアンと戦って成長する



↑エンディングではモンスターが人間の心を持つようになり、ついには人間へと変わっていく。そして、いままでの舞台が地球ではなかったという大ドンデンが待っている

広大な世界

RPGの広告のコピーでよく「広大な世界」とか「塔やダンジョンがいっぱい」などという言葉を見かける。個人的には「どーでもいいよそんなこと」とか思うのだが、RPGを作る人たちは広いところが好きなようだ。今も、となりのテクノポリスの編集部で今秋PC88などで発売されるゲームのマップを作っている。なんでも15000画面もあるらしく、担当者は1週間ほど家に帰っていない。そのせいか、プレイヤーも広いマップ、たくさんの塔とダンジョンを歓迎するきらいがある。傍から見ると、終わりのない悪循環のように見えるが、ウリのひとつになっていることは間違いない、間違っている気がするのだが……。

クリムゾンII

クリスタルソフト 03-[illegible] ディスク MSX2 2本 [illegible]円 発売中

冒険の途中で仲間と出会うのだが、そのまえにこの仲間たちそれぞれの冒険のシナリオが用意されている。これによってパーティへの思い入れが強くなる。



マイト・アンド・マジック2

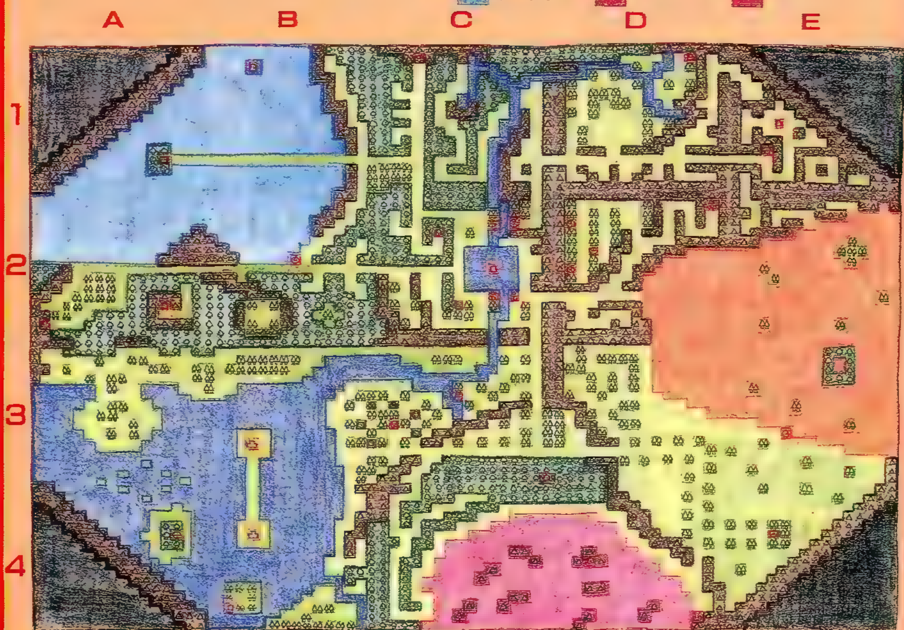
歩くところはすべて迷路になっているという本格派ＲＰＧ。前作マイト・アンド・マジックにくらべてスピードが遅くなっているのが不満なところ。あいかわらず、目的は明らかにされずプレイヤーは見たこともない迷路のなかをぐるぐるとさまよわなければならない。アメリカのＲＰＧというのは日本みたいにエンディングに重きを置いていないのが文化の違いを感じさせる。やっぱり肉食っているやつらはちがうぜ、という気になる。解く過程が長ければ、長いほど楽しいというＲＰＧの姿勢は日本のＲＰＧには見られないものだ。解いていく過程はつらいだけという日本のＲＰＧにくらべて、成長する過程を楽しむことができるのも大きな魅力だ。



↑マウスの使用を意識した画面レイアウト

記号の見方

平原	森	町
砂漠	林	城
湿地	山	要塞
川、海	岩	洞窟
ツンドラ	フルーツ	フェリー



魅力的なキャラクターたち

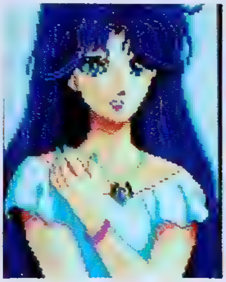
現在のRPGは70%以上をこのキャラクターに依存している。どういうことかというと、プレイヤーが感情移入しやすいようなヒーローがいるゲーム＝おもしろいゲームという図式が作り手側、買い手側、双方の頭のなかにあるのだ。芸能界のアイドルタレントと熱狂的なファンとの関係と同じで、アイドルタレントがゲームのなかでの主人公であったり、リリアなどの女性キャラであったりする。もっとも、感情移入という点から見れば、マンガやアニメのキャラクターのほうが近いかもしれない。ゲームの世界にのめりこませてくれるキャラクターは個性的であるにこしたことはない。もちろん、主人公だけでなく敵であるモンスターやボスキャラも



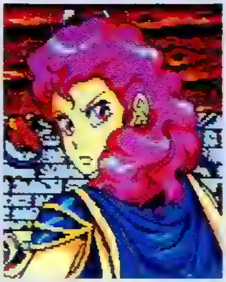
⇧イースⅢでのアドルはりっぱな若者になっている。シリーズもののよさはキャラクターに感情移入しやすいところ



⇧イースⅡのリリアを蹴落としてヒロインの座についたヘレナかわいい顔してやることがエグイという話もある



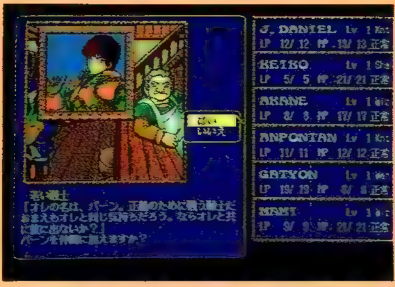
⇧イースⅡのフィーナもリリアにつぐ人気がある。プレイヤーを助けてくれるキャラというのは人気があるみたい



⇧アークスのエリン。酒を飲むと暴れるという悪いクセの持ち主。エンディングで死んでしまう不幸なキャラ

ロードス島戦記

ＲＰＧには自分で物語を作るという楽しみがあるのだが、このゲームの場合は逆にすでに用意されたストーリーに沿ってゲームを進行していったほうが堪能できる。小説がシナリオになっているためだ。だから、小説の主人公とその仲間で構成するノンプレイヤーキャラというのも用意されている。小説と同じパーティでプレイできるので感情移入がしやすいというわけ、これはもう電子小説の世界。難しいところもあまりなく、純粋に物語を楽しめるので小説や映画を見ているように物語に熱中できる。日本のＲＰＧは日に日にかんたんになっていくような気がする。ところで、この原稿を書



いている時点でまだＭＳＸ版はできあがっていない。だから、今書いたことは推測だからね、あしからず。

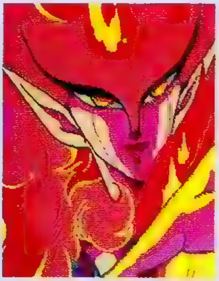
個性的であれば、それだけゲームがおもしろくなるし、キャラクターによって世界が作られるということもあるだろう。

毎年大作と呼ばれるRPGは冬に発売されることが多い。家でじっと暇を持て余している人にじっくり熱中できるRPGを買ってもらおうというのが、作り手のねらいなのだが、今年の冬はどんなRPGが出てくるのだろうか。

現在入手している情報では、マイクロキャビンから「サーク」というアクションRPGとファミコンで人気のあった「ファイナルファンタジー(IIではなくI)」とが年末に発売されそうだ。また、ラスト・ハルマゲドンを作った飯島健男とAVGで有名なリバーヒルソフトが手を組んだ、知る人ぞ知る「ブライ」が11月に発売の予定。もうひとつ大物RPG、T&Eがハイドライド3以来ひさびさに放つ「ルーンワース」これも年末に発売されそうな気配が濃厚だ。これ以上の情報が知りたければ、MSX・FAN本誌を買うしかない。



⬆ロードス島戦記の女性のキャラクターまだ名前はない。これからパーティに加えるところ、ちなみに種族はハーフエルフだ



⬆時空の花嫁の最後の大ボス、魔女フェードラ。妖艶な容姿とはうらはらに強力な攻撃でプレイヤーを悩ませる



⬆カオスエンジェルズで唯一のブスキャラかと思われていたリッチ。じつは、地下では肉つきリッチとして会える



⬆ラスト・ハルマゲドンのもうひとつの楽しみモンスター図鑑。そのなかでも怪しい魅力をもつイスケルパだ

イースⅢ

イースシリーズの3作目。アドルと一緒に旅をするドギの故郷レドモントが今回の舞台となる街だ。ゲームシステム自体はIIと同じアクションロールプレイング、各ステージの最後にボスキャラとの戦いが待っている。このゲームの最大のウリは背景の二重スクロール、アドルが橋を渡っていくときに遠くの雲はゆっくり流れていき、手前の橋はアドルのスピードに合わせてスクロールしていく。ボスキャラも火の鳥ギャルバやブルードラゴンのギルディアスなど個性的なキャラクターがこれでもか、これでもか、という感じで出てくる。謎解きもそんなに難しくなくて、ほとんどアクションゲームのノリなので、ストレスがたまらなくてとても健康にいいというのは本誌で付録を担当したSくんの体験談。



謎解き

ここ近年、RPGの謎は深まるばかりだ、重箱のスミをつつくような謎が難解な謎としてまかり通っていたりする。まるで、一昔前のアドベンチャーゲームを解いているかのようだ。たんに謎解きに苦しんで遊ばなくなってしまったゲームがたくさんあるというだけの話なのだが、やっぱりくやしい。ここだけの話だが、メーカー側は謎につまってしまったユーザーのためにも解答集を発売するべきだと本気で思っている、いやここだけの話なんだけどね。そのかわりというわけではないけれど、最近難しかったRPGのQ&Aを掲載する。

マイト・アンド・マジック2

Q パーティーが弱くて進めません。どうしたら、はやくレベルアップできますか？

A 魔術師を１人作り、強い呪文を覚えさせる。A4(10,10)にある超人の水を飲んでB4(2, 1)のマーレイの洞窟の(0, 9)のあるおいしいジュースで一時的に強くなる。

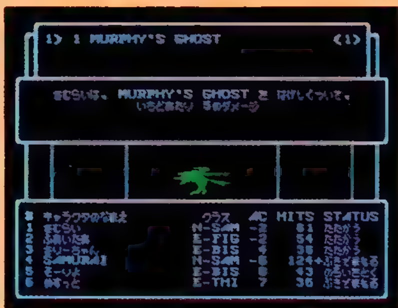
時空の花嫁

Q 最後の敵、魔女フェードラが強すぎてとても倒せそうにありません。どうしたら、倒すことができるのでしょうか？

A ここでは、魔法使いに教えてもらった「フォッグバリア」の魔法で、受けるダメージを少なくして、攻撃、薬で回復を繰り返す。

ウィザードリィ

アップルで発売されたのが７年前。以来、世界中のコンピューターに移植されてきた。ウィザードリィのおもしろさはぜい肉をそぎ落としたシンプルさにあるだろう。モンスターと戦って経験値を得る。ワードナーという悪党を倒すという目的はあるものの、16×16のフロアが10階までのマップ。現在から見れば狭いかもしれないが、じっさいプレイしてみると広大に思えるものだ。このマップのなかから、針の穴ほどのアイテムを探し出したときの喜び、たった１回の戦闘でパーティが全滅してしまったときの悲しみ、その全滅してしまったパーティを救うため、救援に向かったパーティが、二重遭難に陥ってしまったときの絶望感、うーんドラマだ。日本のＲＰＧに大きな影響与えたウィザードリィはぜひやってみることをお勧めする。ＭＳＸ版は新しくモンスターのグラフィックを書きおこして、すこしお買い得。ひんぱんなディスクアクセスだってなれてしまえば心地よいし、ＲＯＭ版を買うという手もある。



⇧このプレイするものに対して媚ない鉄の意志を持った画面を見よ。冷たいとさえ思えるような画面の向こうにドラマをかいま見ることができる。それはモンスターとの壮絶な戦いの歴史でもある

カオスエンジェルズ

アスキー／価格7800円／ディスク／発売中

モンスターがすべてかわいい女のコという変わり種ゲーム。おまけに戦いに勝てば倒したモンスターとエッチができてしまう。34匹のモンスターたちとナニできるので危険な冒険も苦にならない。全マップを右に掲載した。

Q 4階にいる忍者のクリティカルヒットがものすごく、戦うまえに首を切られます。

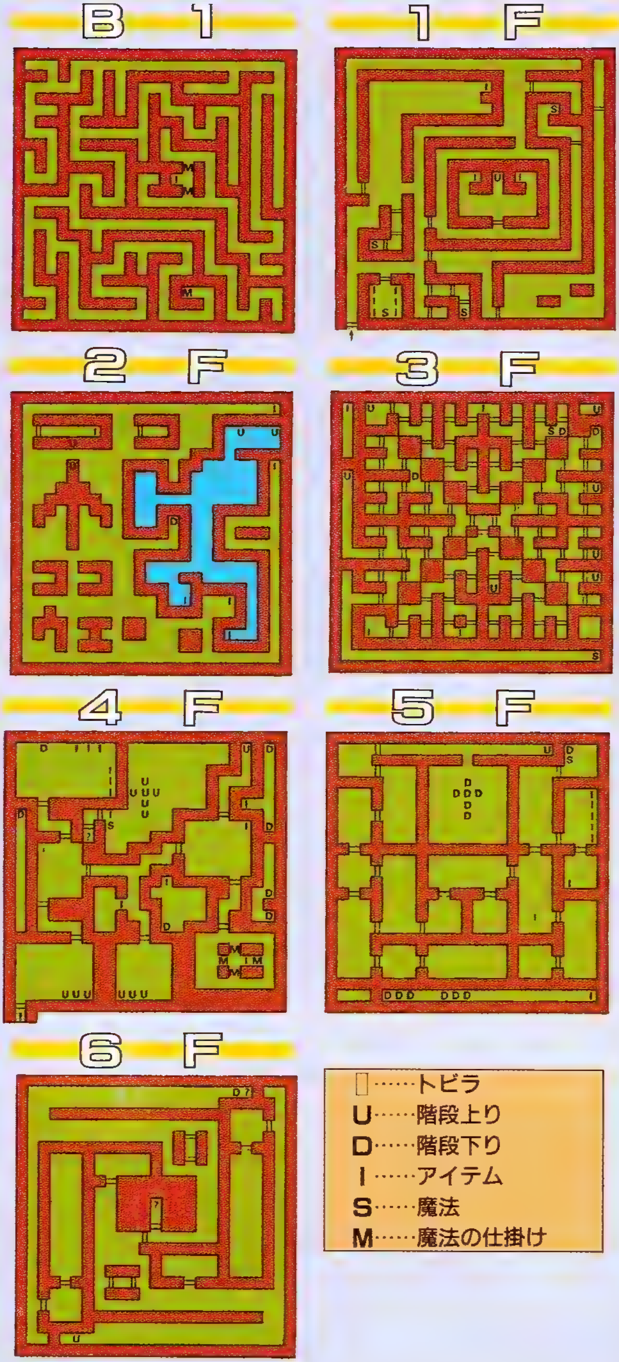
A 首を切られなくするには、バブリースライムの特殊能力（分身）を使ってから忍者と戦うのが正しい方法。分身して影のほうが首を切られる……というわけ。



⬆この畳をまっぷたつにするクリティカルヒットが恐ろしい

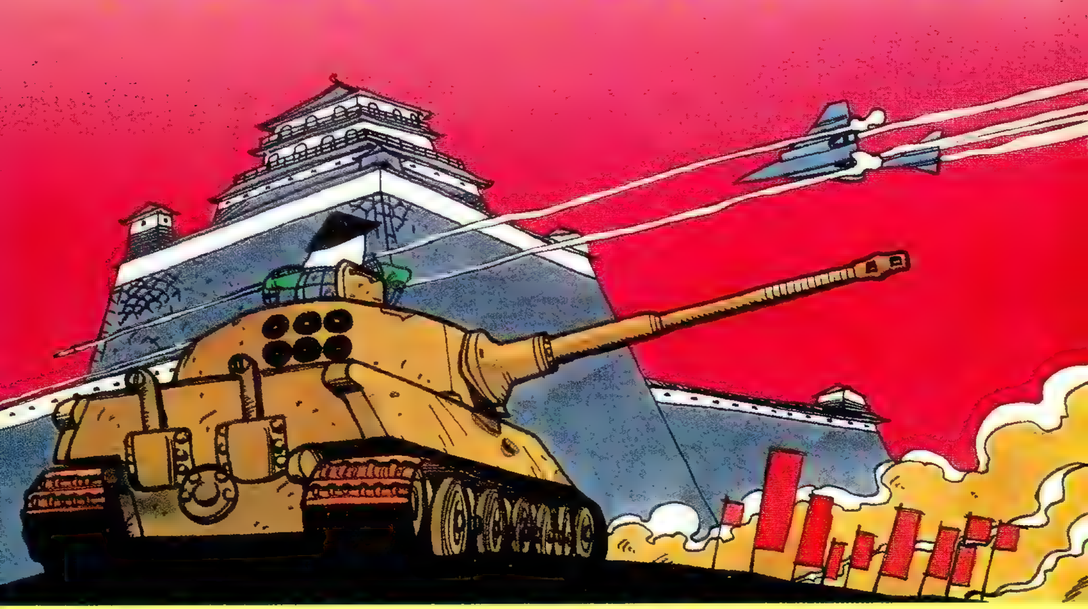
Q 1階でカギがかかっていて開かない扉があるのですが、この扉はどうやって開けるのでしょうか？

A 1階の扉というと右上の扉のことかな。ここは、ぐるっとまわって扉の左横へ行く。ここのカベをけとばして扉のカギをはずすのだ。またぐるっとまわって扉からなかへ入ると、この部屋の正面のカベに1階のマップが描いてある。



SIMULATION GAME

シミュレーションゲーム



SLGが89年のトレンド

ここのところのシミュレーションゲームばやりは、やはり『大戦略』の発売からはじまっている。拍車をかけたのは『信長の野望〈全国版〉』で、『三国志』『ジンギスカン』と光栄の歴史シミュレーションのMSX2版が猛威をふるい、『スーパー大戦略』と『信長の野望・戦国群雄伝』で完全にメジャーになった。

これはMファンが調べたゲームのトレンドに関するデータからも明らかだ。右の表はMファンの読者アンケート(平成元年9月号)の「持っていておもしろかったゲーム」の集計結果。信長の野望〈全国版〉の4位を筆頭に、6、7、8位と歴史シミュレーションが並び、10位にスーパー大戦略が顔を出している。ベスト10の半分はシミュレーションゲームなのだ。これをトレンドと呼ばずしてなにがトレンドか。日曜日の午後、NHK教育でシミュレーションゲーム講座がはじまる日もちかい、と思う。

順位	ソフト名
1	イースII(日本ファルコム)
2	激突ペナントレース(コナミ)
3	ハイドライド3(T&Eソフト)
4	信長の野望〈全国版〉(光栄)
5	イース(日本ファルコム)
6	三国志(光栄)
7	信長の野望・戦国群雄伝(光栄)
8	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(光栄)
9	ラスト・ハルマゲドン (ブレイン・グレイ)
10	スーパー大戦略(マイクロキャビン)

ＳＬＧは光栄の独壇場

とにかく、シミュレーションゲームといえば光栄だ。さっきのベスト10に4本も顔を出しているし、最新作の『水滸伝』も入ってくるだろう。ということは、発売するゲームがすべてベスト10入りなわけで、これはもう止められない。

マイクロキャビンのスーパー大戦略やシステムソフトのマスター・オブ・モンスターズもそれなりに健闘はしているのだが、どうしても人気で光栄のゲームには追いつけない。

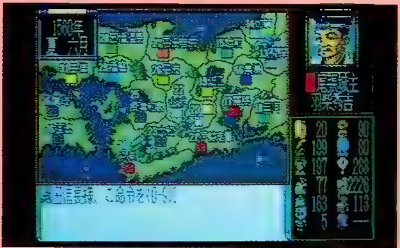
光栄の人気は、かの少年ジャンプの成功に似ている。シミュレーションゲーム界にあって、システムソフトが一目散にマニア路線を打ち立て、大戦略、スーパー大戦略とマニアを虜(とりこ)にしていったのに対して(このパターンは少年サンデーね)、光栄はマニアに走らないで初心者に楽しめる路線のゲームを作り続けているのだ。マニア向けのゲームは、実際にプレイしてみるとべつに難しいものではないのだが、やはり初心者にとってフレンドリーではない。ここが人気に表れているのだと思う。

信長の野望・戦国群雄伝

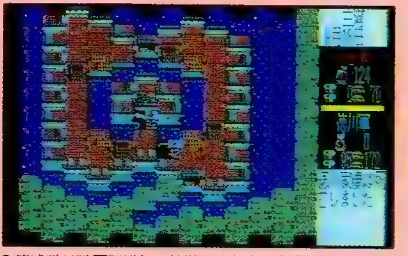
前田利家が戦う。上杉謙信も、武田信玄も、山本勘助も、竹中半兵衛も戦う。明智光秀や黒田官兵衛だって出てくる。吉川英治さんや司馬遼太郎さんや山本周五郎さんなどなどの小説に多々登場するスター武将たちが、史実とは一風変わった独自の歴史を作っていく。ヘックス戦の戦争では武将がコマになり、武将どうしが激突する。内政を考えるときには軍師としてプレイヤーに助言してくれる武将がいたりする。戦国群雄伝の魅力は、武将ひとりひとりが魅力を放っているところだ。

武将の魅力は、政治力、戦闘力、魅力、野望、忠誠度という5つの数字によって味つけされた個性から発散している(目に見えない数字もあるらしいが)。自分の知っている武将の、これら5つの数字を見るだけでもたのしい。数字から、人物像が素直にイメージできるようにできているのだ。

ＶＨＳの3倍でいいから、全国を統一するまでを録画しておき、あとで見直してみると、これがとてもおもしろい。ビデオをもとに自分だけの歴史小説を書いてみたりするともっとおもしろい。Ｍファンに投稿したりすると、もっといいと思う。



⬆〈全国版〉では本能寺の変のあとに登場するだけだった羽柴秀吉が元気に城主をしている。国のデータがアイコン表示になったのは賛否両論。どちらかというとわかりづらいという意見が多いようだ



⬆籠城戦は戦国群雄伝の特徴。戦争中に守備側の本隊が城にいるとき、戦況によって籠城戦に持ちこむことができるのだ。籠城戦では攻撃側のコマが守備側のコマに接触するまでに時間がかかるため、大幅な時間かせぎになる

歴史ものの人気は本物だ

光栄のゲームのもうひとつの強さの源は、やはり歴史ものだからだろう。歴史シミュレーションは世界に入りやすいのだ。なんといっても彼ら(歴史もののゲーム)は「みんなが知っている歴史」を背負っている。光栄のゲームでいえば、日本史の信長、ユーラシア大陸史のジンギスカン、そして中国史の三国志、小説に書かれたりドラマや映画となってわれわれの脳裏にシワとなって残っている歴史なのだ。イースのアドルの後ろに貼ってあったり、ドラクエのロトの家系図になっていたりする「それらしきもの」とは決定的に違う。

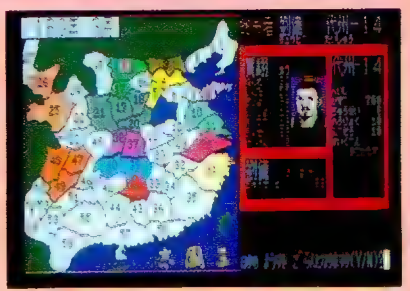
プレイヤーはみな、歴史小説を読んでいるような気分で、自分だけの歴史小説を書いていられる。歴史を変えるというだいそれたことが、ゲームのなかでなら、ささやかに生活しているわれわれにもできるのだ！ と実感させてくれるから、みんなに受け入れられるのだろう。この感情移入ノリはRPGぽく、とうぶん続くと思われる。

三国志

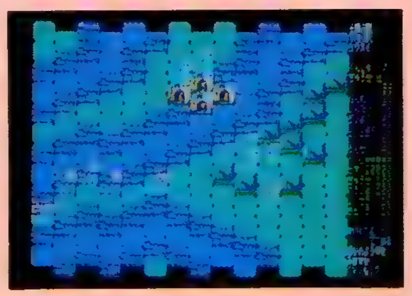
小説やドラマで有名な『三国志』を歴史シミュレーションにしたもの。プレイヤーは劉備や曹操といった英雄となり、仲間の英雄を増やして中国全土(ゲームのなかでは全58国)を統一する、という広大なストーリーのゲームだ。国の数にしろ登場する英雄の人数にしろ、コマンドの種類にしろ、ゲームの規模は光栄の歴史シミュレーションシリーズのなかでもナンバーワンだろう。だからこそ、発売されてもう1年以上になるのに、売上ベスト10に顔を出したりするのだ。

シナリオは5種類あって、それぞれはじまる年代やプレイできる英雄、英雄の状態などが変わる。対戦するコンピュータのレベルは1～10、そして思考モードを理知的か好戦的に設定できる。思考モードは三国志だけの機能だ。理知的にすると武将の引き抜き合戦になったりしてかなり神経を使わされる。

三国志にはMSXのROM版とMSX2／2+のROM版とディスク版があるのだが、このうちMSXのROM版だけは内容がすこし簡略化されている。



↑中国全土は58の国に分けられている。白い国は空白地(統治者のいない国)で、この空白地の多さは三国志の特徴。配下の武将をどんどん空白地に送って空白地にあった金や兵糧を本国へ送らせる、というずるいことができるのだ



↑戦争はヘックス戦。水色の部分は川で、水軍を持っている武将しか川を渡れない。計略、火計という知的(？)な攻撃方法があるのは三国志の特徴。敵のコマをすべて潰すか城をすべて占領すれば攻撃側の勝利だ

システムソフトの動きは

光栄以外のシミュレーションというと、まず頭に浮かぶのは、マイクロキャビンから発売されている、大戦略やスーパー大戦略だろう。この2本は光栄のRPGぽいノリとはまったく反対側にいる。兵器のコマを動かすタイプなので、基本的に感情を移入するところがすくない。純粋に知的戦略を楽しむゲームなのだ。マップエディタが付いているので、ハマってしまうと何年という単位で遊べるのがちょっとコワイ。

大戦略シリーズの産みの親であるシステムソフトから発売されているマスター・オブ・モンスターズも忘れちゃいけない。これはスーパー大戦略のコマ、つまり兵器をモンスターに置き換えたゲームだ。モンスターになったぶん、RPGぽい味つけが濃くなっている。敵モンスターを倒すと経験値が増えていき(ここまでは大戦略シリーズも同様)、成長してひとまわり上のモンスターになるのだ。攻撃方法に魔法があったりするのもそれらしい。こっちはけっこうフレンドリーなゲームだ。

ぷらす マスター オブ モンスターズ

スーパー大戦略+M of M

どちらも発祥の地は、福岡はシステムソフト。発売元は、スーパー大戦略がマイクロキャビン、マスター・オブ・モンスターズはシステムソフトだ。どちらもボードのウォーゲームのパソコン版という感じだが、戦いのなかでコマが成長していくというRPGノリは独特。とくにマスター・オブ・モンスターズではモンスターとして成長していく。これはRPGファンを意識して作っているためで、すごくなじみやすい。

スーパー大戦略のウリは、64×64というマップの大きさと100種類を超える兵器の多彩さだ。マップは25枚入っている。

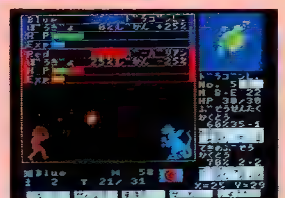
マスター・オブ・モンスターズのウリはなんといってもキャンペーンモードだ。これは9つのマップを続けざまにプレイする、という仕掛けで、成長したモンスターやためたマジックポイント(お金)をつぎのマップに持ち越せる。モンスターの成長が不可欠なぶんRPGぽくて燃えるのだ。



ディスク版に入っているバトルアイランドという小さな3か国戦のマップをプレイしているところ。これからブルー国のコマを動かしはじめるところだ。行動済みのコマには「E」というマークが付くようになっている



キャンペーン1をプレイしているところ。ブルー国・ガイアのドラゴンによるラインディフェンスにレッド国・ダダの軍が迫っている



ブルー国のドラゴンロード(成長したドラゴン)とレッド国のバーバリアンが戦っているところ。ドラゴンロードの火炎が飛んでいる!

つぎなるシミュレーションゲーム

■この見開きの2本のゲームのこと

『水滸伝』も『A列車で行こう』もこの本を作っている最中に発売されたシミュレーションゲームだ。A列車はちょっと難しいかもしれないが、RPGノリの強い水滸伝は人気ベスト10に顔を出してくるだろう。

A列車はひさしぶりのマネジメント系(経営シミュレーション)のゲームなので押したいところなのだが、どちらかというとパズルの要素が濃く、ちょっとパワー不足か。

■いま思っている不満をひとこと

いまのところシミュレーションといっても、戦争ものばかりで、マネジメントゲームなどのもっと身近で細かいものがない。サラリーマンが電卓片手に真剣にプレイできるようなゲームがほしいところだ。ゲームのためにビジネスソフトを使いたくなるような、説得力がほしい。まったく違うジャンル(エッチソフト)に『ソープランドストーリー』というのがあって(この本には載っていないようだが)、これはソープランドを建てて経営する、というゲームだったのだが、内容的に経営どころではなくエッチに走っていておもしろくなかった。風俗店の経営なんて、乱数がその威力をフルに発揮できるおいしいネタだと思うのだが、どこかのソフトハウスで作らないだろうか。

■これからどんなゲームが発売されるだろう

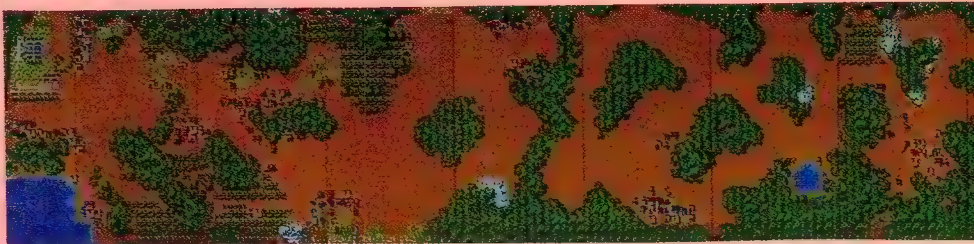
今後、考えられる展開としては、まず光栄のゲームのように、ふだんはコマンド選択画面になっていて、戦闘のときだけヘックス戦になる、というタイプのゲームが増えてくるだろう。『エルスリード』とかすでにいくつか発売されているのだが、人気はいまイチだった。これは、SFものだったりファンタジーものだったためだと思う。SFやファンタジーでは、いまのゲーマーには目的意識が持ちづらいのだ。だから、ネタをアニメやマンガに求めればいい。キャラクタものならわかりやすくなるだろうし、それなりの人気は得られるはずだ。

そして、大戦略系のゲームは、大規模化していく。兵器の種類が増えたり、都市や空港以外の要素が加えられるのだろう。メガドライブ版のスーパー大戦略の鉄道なんておもしろいと思うのだが。マップの大きさは、スーパー大戦略の64×64で十分。これ以上大きくなると脳ミソのキャパシティを超えてしまう。

これからも、シミュレーションゲームの人気は高くなってくだろう。ジャンルの人気が上がれば、発売されるゲームの数も増える。期待して待っていようと思う。

A列車で行こう

大統領の特令を受けて、10万ドルの資金をもとに大陸横断鉄道を作るゲーム。線路を引くというパズル感覚と、駅を作って収入を得るとい



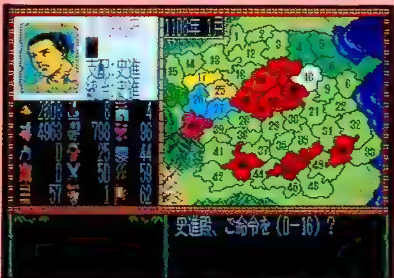
水滸伝

この本を作っている時点では光栄の最新作。いままででいちばんＲＰＧ色の濃いゲームだ。ベースになっているのは小説やドラマで有名な『水滸伝』。名前くらいは聞いたことがあるだろう。

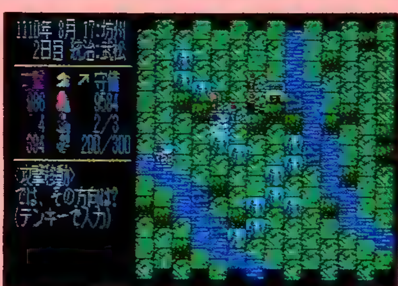
プレイヤーは好漢(信長でいう大名)になって仲間の無頼漢(同じく武将)を増やしていき、皇帝からの勅令を受けて高俅という悪玉を倒すのが目的だ。

無頼漢を集めるときには、好漢の「人気」というパラメータが強く影響する。好漢は人気０からはじまり、持っている国の数を増やしたり、住民を苦しめる野獣をやっつけたりすると増えていく。人気があるていど高くないと誘ってもぜんぜん仲間になってくれない。これはＲＰＧでレベルアップに四苦八苦している姿と似ている。

ゲームの進め方は信長の野望や三国志と同じでなじみやすい。ちょっと違うのは、信長でいう直轄地が持てないこと。義兄弟の統治している国にしか直接命令を出すことができないのだ。



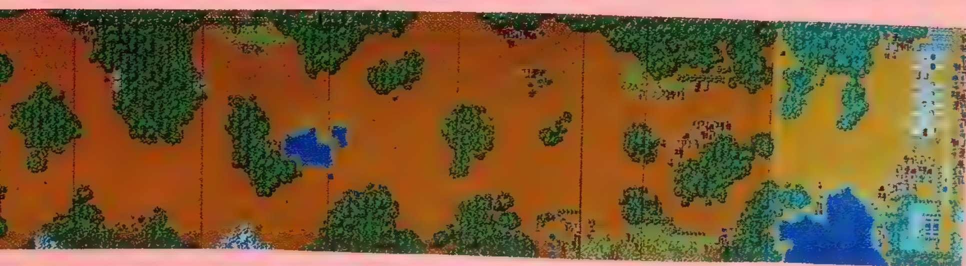
⇧水滸伝では中国全土が49か国に分けられている。水色の国がプレイヤーの好漢・史進(ししん)の国で、赤が宿敵・高俅の国。黄緑色の国は空白地なのだが、三国志と違って金や食糧はほとんどない



⇧戦争はヘックス戦。水色の部分は川で、船を持っている武将しか渡れない。船を持っていても川に流されて敵の捕虜(ほりょ)になることもある。守備側のコマをすべて潰すか城をすべて占領すれば攻撃側の勝ち

う鉄道会社経営感覚がないまぜになっていい味を出している。大陸は下のマップのように11画面ほどもあり、けっこう骨があって楽しめる。

経営シミュレーションとしてはかんたんすぎるが、線路を引くときのパズル性にこだわるとけっこう尾を引くゲームだ。



⇦スタート

ADVENTURE GAME

アドベンチャーゲーム



おもしろかったAVG

「おもしろかったアドベンチャーゲーム」は右の表のようになったが、こうして見ると比較的グラフィックのよかったゲームに人気が集中している。というよりも作り手のほうが売れる要素というものを完全に把握していて、それにそってゲームを作っているという感じがする。もちろん、AVGとしての難易度というものも大事なのだろうが、ゲームをしている人にとってはあまり関係ない。解けないゲームより、かんたんだったけどエンディングを見られたゲームのほうが印象に残るからだろう。そのうえ、最近のゲームは操作をかんたんにしていく傾向にあるせいか、以前のコマンド入力方式は根絶されてしまった。現在の主流はコマンド選択方式だが、どうもこの方式はいただけない。なぜかっていうと、コマンドをすべて試していればゲームが解けてしまうので、知的遊戯の要素がなくなってしまうからだ。

順位	ソフト名
1	スナッチャー(コナミ)
2	アンジェラス(エニックス)
3	ジーザス(エニックス)
4	サイオブレード(T&Eソフト)
5	秘録　首斬り館(BIT^2)
6	ウイングマンスペシャル(エニックス)
7	マンハッタンレクイエム(リバーヒルソフト)
8	めぞん一刻・完結篇(マイクロキャビン)
9	D.C.コネクション(リバーヒルソフト)
10	デュアルターゲット(データウエスト)

AVGはAV指向

アドベンチャーゲームに限らず、ゲームというものは映画やアニメなどに影響されやすい。たとえば、世の中がサイバーパンクなど近未来SFに目を向けていたときは、スナッチャーやサイオブレードなどというSFものが人気があったし、アンジェラスなどのグロテクスな描写(スナッチャーもそうか)はモロSFXの影響を受けている。効果音とともに主人公が現れたり、敵役が現れたりするのも映画と同じ。D．C．コネクションなどに代表されるリバーヒルソフトのAVGは実写をデジタイズして、現実観をだしてプレイヤーをあきさせない。グラフィックで迫るそのほかのゲームたちは映画というよりもアニメに近いようだ。どのゲームでもアニメ処理と称して口パクや目パチはかならずするし、手や首もピクピク動くのでアニメ処理などというのはウリでもなんでもなくなってしまっている。この動きに合わせて音楽や効果音がジャンジャン鳴り響く様は自宅のAVでレンタルビデオを見ているのと同じノリなのだ。

アンジェラス

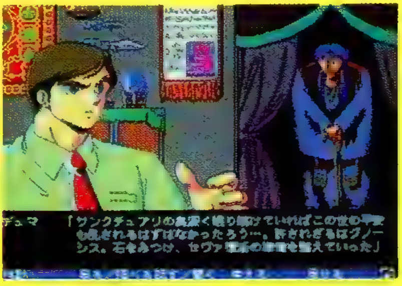
エニックス／03-366-4145／ディスク／MSX2、2＋／8200円／発売中

効果音に鳴り響き度というものがあれば、きっと1番に違いない。それほど、このソフトは音楽に凝っている。あんまりすばらしいので、ミュージックモードがあるくらい、でもそれは51ページからのゲーム事典を見てもらうとして、このゲームは発売日がすばらしく遅れたソフトでもある。

さて、ゲームの内容だがあえてジャンルわけするとすれば、ミステリーAVGというのがピッタリする。顔がグジュグジュと崩れて死んでいく有名な飛行機でのシーンなどではホラー映画のようなグラフィックでスプラッターしている。また、宗教集団や怪人、古代ペルーの謎、といったシチュエーションはそのまま夢枕獏の小説に出てきそうだ。主人公はブライアンとエリス、2人のロンドンポスト誌の記者だ。世界各地でおこった奇病を調査するためにペルーへ飛んだ2人はいつも患者とともにあった青い石の存在を知ることになる。この青い石は日本にも来ていた。アメリカ人のエイミという少女に襲いかかっていたのだった。青い石と奇病の関係はあるのだろうか？青い石を求めて再びペルーへ……。



↑日本での奇病事件の調査をしようと、出張先からロンドンの編集部へ戻ろうとしたブライアンは、機内でペルーから乗ったというガルンからペルーの占師デュマについて聞いた。その直後にガルンも奇病にかかって死んでしまう



↑右の不気味な男が話題の占師デュマ。いろいろな情報を聞くことができるが、ブライアンにいった言葉のなかで「自分の正体に目覚めよ」というのがあるが、この言葉の本当の意味がわかるのはいつなのだろうか？

D.C.コネクション

リバーヒルソフト／092-771-1328／ディスク／MSX2、2＋／8800円／発売中

リバーヒルソフトのマンハッタンレクイエム、殺意の接吻に続くJ.B.ハロルドシリーズの第３弾。今回はワシントンＤ．Ｃ．に直接取材をしてグラフィック用の写真を撮影してきたというから気合が入っている。もっともＭＳＸ版はあまり売れないらしいけど……。ゲームのシステムはマウスで遊ぶとウィンドウがスルスル出てきて楽しい(もちろんカーソルでも可)リバーヒル方式。事件解決までの目安は棒グラフによってパーセントで表示されるので自分がどのくらいがんばったのかがわかるようになっている。



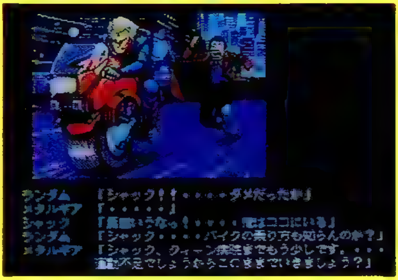
⬆ゲームスタート直後にいるはずのホテルの１室。ここが捜査の拠点となるわけだ。電話などはここからかけることになる。そうそう、このホテルのバーには女性カメラマンのリンディーという協力者がいる

今回の事件はリバティタウン警察署長のウォルター・エドワーズ殺人事件。現場はワシントンＤ．Ｃ．のＪ．Ｆ．ケネディの墓。ワシントンへの出張中のできごとだった。どうして、リバティタウンの警察署長が、ワシントンで殺されるのか？　これが事件のカギといえそうだ。

スナッチャー

コナミ／03-264-5678／ディスク／MSX2、2＋／9800円／発売中

近未来ＳＦアドベンチャー、雰囲気はリドリー・スコット監督のブレードランナーにそっくり。でも、ＳＦＸにかかっているお金の額も含めると、ターミネーターのほうに似ている。スナッチャーというロボットが出現するシーンでは、コナミらしくアクションぽい要素を取り入れたりして、なかなか楽しませてくれる。でも、ディスクアクセスのスピードだけはどうにかしてほしかった。謎解き自体はかんたんなのに、ディスクアクセスを待っている時間で部屋の掃除ができてしまうくらいだ。せっかくかんたんな謎解きにして、映画を楽しむようにＡＶＧを楽しめるはずだったのに、じつにもったいない話だ。スナッチャー２も発売されるという話だから、次回に期待といったところかな、ディスクに関しては。



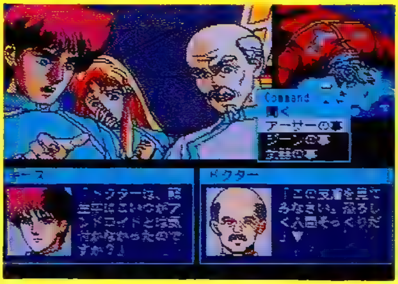
⬆硬派なシリアスばかりかと思ったら、さすが関西を本拠地にしているコナミ、こんなギャグもかましてくれます。ところで、スナッチャー２の内容はどうやらＳＤスナッチャーというガセネタが編集部では飛び交っています。

殺害したのち本人にすり替わる謎の生命体スナッチャー。人類は命を守るため、対スナッチャー特捜隊ジャンカーを発足させた。プレイヤーはこの捜査官ギリアンとなってスナッチャーを追いつめていく。

サイオブレード

T&Eソフト／052-773-7770／ディスク／MSX2、2+／8800円／発売中

スナッチャーがブレードランナーなら、このサイオブレードはエイリアンと007というところでしょうか。宇宙編と地上編という完全な2部構成になっているので、物語として見ていくとてもおもしろい。宇宙編ではキースという若い航宙士が主人公。宇宙船にアンドロイドが紛れこんでつぎつぎに殺していく話。地上編ではヒューイという兵士が主人公。監禁されている博士を救い出すのが任務で、警戒厳重な敵の基地深くに潜入する。この2つの話がオーバーラップしてゲームは進んでいく。



⇧宇宙編では漂流していた宇宙船に調査のため乗りこんだことから、悲劇がはじまる。どこから襲ってくるかわからない、いいようのない恐怖にプレイヤーは切り刻まれるかもしれない？

秘録　首斬り館

ビッツー／03-479-4558／ディスク／MSX2、2+／8800円／発売中

今までのAVGが洋画だとしたら、この首斬り館は時代劇、それも昔やっていた必殺シリーズに近いかもしれない。このゲームもまた謎解きが難しいというよりも、音楽やグラフィックがいいという点に力が入っているのが遠くからでもわかる。

逐電屋藤兵衛という男が主人公。最近、若い娘がさらわれるという事件が続出しているという。この被害者の1人お志津という娘を見つけてほしいと、松尾芭蕉に頼まれる。「まかせておくんなさい」とばかりに藤兵衛がこの難事件に乗り出すのだった。



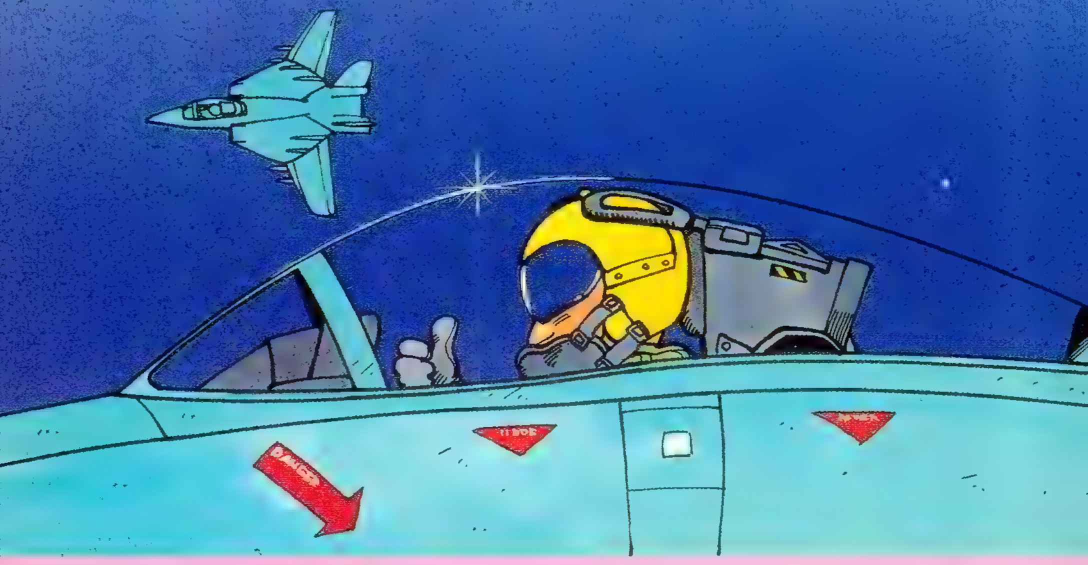
⇧帝都物語の嶋田久作ばりの怪人がつぎからつぎへと現れる。こいつらをコマンド1つでやっつけなければならないのだから、コマンドを入力するタイミングが重要になってくるのはいうまでもない

この先どうなるAVG

RPGは年末に向けて大攻勢をかけるというのはさっき話したが、AVGはどうだろうか？編集部の新作担当のカミーユ(仕事もせずに女の子と遊び歩いているというウワサ)にたった今、聞いたところだが新作の予定にはAVGはほとんどないそうだ。AVGの老舗(しにせ)マイクロキャビンも今年の年末はRPG攻勢するようだし、リバーヒルソフトやT&Eソフトもそうだ。比較的AVGをたくさん出してくれたソフトハウスがのきなみRPGに傾いている。来年はAVGにとってツライ年になりそうな気がする。AVG危うし／　なのだ。

ACTION GAME

アクションゲーム



最近のアクションゲーム

右の表はじつは、好きなシューティングゲームということでアンケートを取ったものなので、シューティングゲーム以外のゲームは出てこなかったのだが、MSXではアクションゲームというとシューティングゲームがほとんどなので結果に大した違いはないだろう。それにしても、グラディウスシリーズの人気には根強いものがある、ベスト10に5本も入ってしまうのだから……。うーん、グラディウス2が1番人気、昔のゲームとはいえ、よくできていたものね。

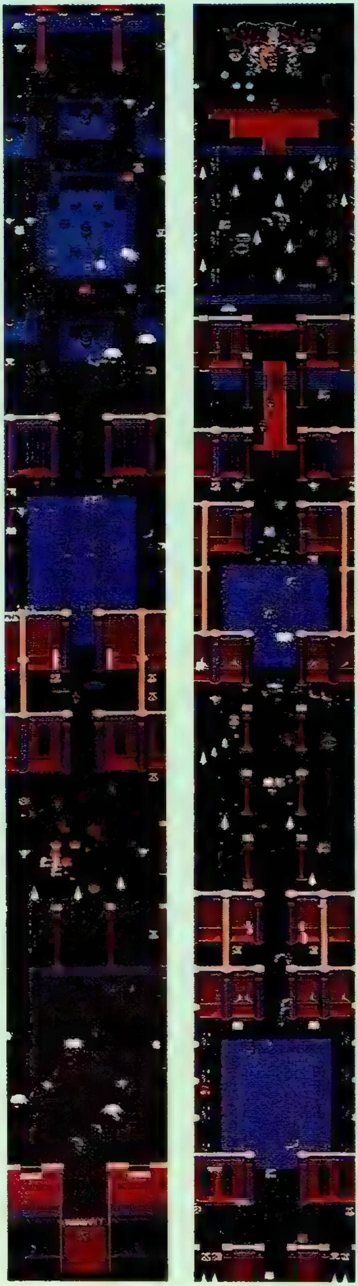
最近発売されたシューティングゲームでよくできていたものに、ヘルツのハイディフォスというのがあるのだが、このゲームはMSX2ながらも高速横スクロールを実現していて、なかなか気持ちがいい。もっとも、ものすごくムズイのでかなりプレイした人でもクリアできないということがあるようだ。そのあたりはゲームバランスの問題ということになるのだろう。

順位	ソフト名
1	グラディウス2(コナミ)
2	R－TYPE(アイレム)
3	ゴーファーの野望(コナミ)
4	レイドック2(T＆Eソフト)
5	ゼビウス(ナムコ)
6	アレスタ(コンパイル)
7	沙羅曼蛇(コナミ)
8	パロディウス(コナミ)
9	グラディウス(コナミ)
10	ザナック(ポニーキャニオン)

さっきはアクションゲームといえばシューティングゲームというようなことを書いたが、少しはフォローしておこうという気になったので、シューティングゲーム以外のアクションゲームはどんなゲームだったかを考えた。最初に浮かんだのは2+と同時に発売した「F1スピリット3Dスペシャル」というレースゲーム。2+専用だったせいかよくできていた。MSX2用のレースゲームでは、T&Eから「GD」という走っていると眠たくなるという催眠ゲームがあった。ひどいものといえば、コナミの魂斗羅というランボーもどきのシューティングゲームもひどかった。連射していればだれでもかんたんにクリアできてしまうのが最大の原因。もちろん悪いゲームだけではなく、ナムコのパックマニアやシステムサコムの幽霊君などおもしろいゲームもあったのだが、イマイチ印象が薄い。うーん、ちっともフォローになっていない。

アンデッド・ライフ

縦スクロールのアクションゲーム。3人の勇者を選んでプレイすることができる。シューティングにRPG的な経験値や魔法、機敏さなどのパラメータをプラスした今風アクションゲーム。全6ステージ(本当は7)あるのだが、どのステージからでも遊ぶことができる。画面のいたるところにある宝箱を壊して、なかのものを取って武器をパワーアップしたり、傷を直したりしてステージの最後に待ち受けるボスキャラを倒すと1ステージクリア。出てくるモンスターたちが個性的なのでなかなか楽しい。でも、終盤の攻撃は熾烈！　ひさびさに骨のあるシューティングゲームだったと編集部のKクンはいっていた。



⬆最終面のマップ

シューティングゲーム その1

グラディウスシリーズに代表される横スクロールシューティングゲームはスクロールがギクシャクしていたりしてゲームセンターやゲーム機のゲームをやりなれていると、「なんだこれ」とか思ってしまうのだが、やりこんでみるとなかなかおもしろいものだ。コナミのパロディウスなどはボスキャラにペンギンが出てきたり、双子のおばさんが出てきたりと画面のそこかしこにギャグを連発してくれる。さすが、関西製ゲームだと感心すること請け合い。本格的なシューティングゲームとしてもなかなかのものなので、クリアするまでにはおなかも指もケイレンしっぱなし……なんてことにならないとも限らない。



R-TYPE

アイレム　06-535-4888　ROM　1、2、2＋　7300円

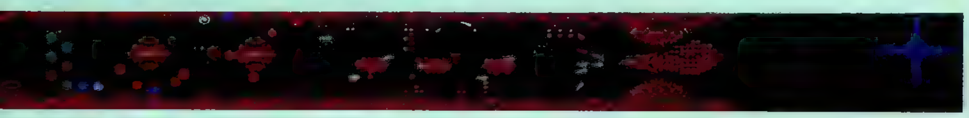
いわずと知れた、アイレムの大人気ゲーム。Ｒ－９と呼ばれる自機にフォースと呼ばれる支援生命体(生き物だとは知らなかった)を装着すると、武器がパワーアップする。また、このフォースは敵のタマを防いで、バリアの役にも立つ。Ｒ－ＴＹＰＥのＲは光線という意味。だから、フォースを装着したＲ－９が３種類のユニットを取るといろいろな光線がビビッと発射される。なかでも反射レーザーは障害物に当たると反射して敵キャラをぶりばりと破壊してくれる、これは見ていて気持ちがいい。これぞ、Ｒ－ＴＹＰＥの醍醐味。また、ＦＭ音源で鳴り響くＢＧＭが重低音で重々しい雰囲気をあおってくれる、「ジャーンジャーンジャラランーテテッテテッテテッテテッテッテジャーンダラリラジャジャッジャジャッ……」というアレだ。ボスキャラやザコキャラもおどろおどろしている。よくできた移植ゲームといえるだろう。

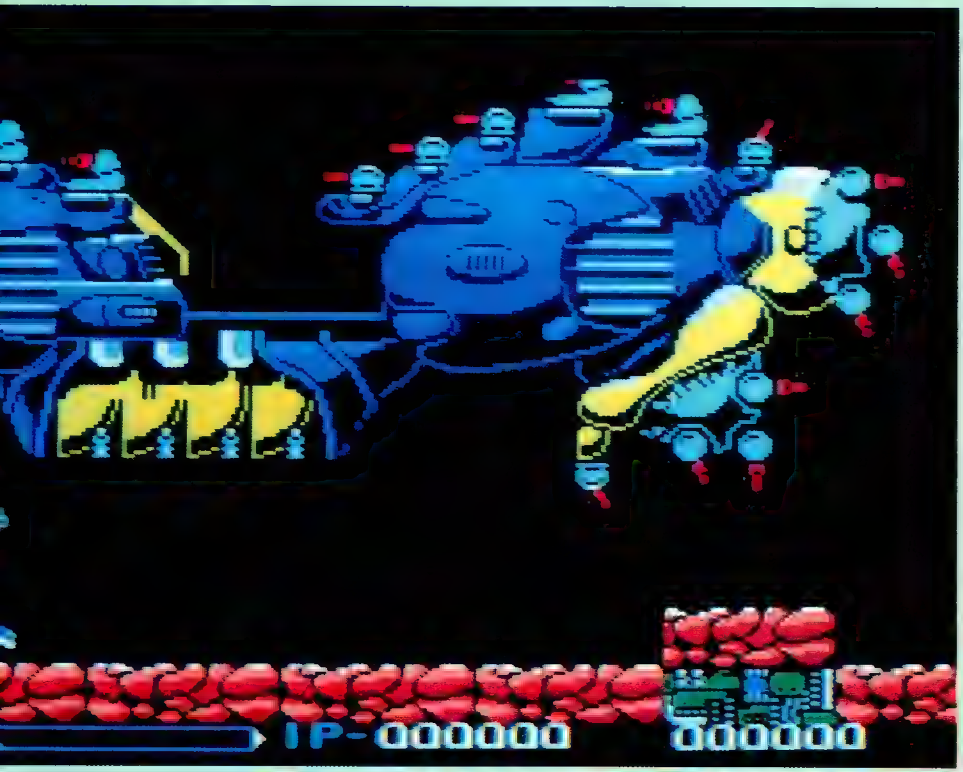


ゴーファーの野望

コナミ 03-264-5678 ROM MSX、MSX2、2＋ 5800円 発売中

基本はアーケード版のグラディウス２なのだが、ＭＳＸに移植するために大幅な変更が加えられているので、オリジナルゲームと思ったほうがいい。とはいっても、全10ステージではステージ１の人工太陽、ステージ２の食虫植物、ステージ３の重力、ステージ４のボスキャラのオンパレードなどなど、多彩な顔ぶれがプレイヤーを待ち構えているので、難しさや楽しさではオリジナルに引けをとらないデキだ。また、ステージとステージの間にビジュアルシーンが挿入されて、ストーリー性が強くなった。





シューティングゲーム その2

今度は縦スクロールのゲームについて書いていこう。MSX2の得意な縦スクロールは古くはポニーキャニオンのザナックという伝説的ゲームがあった。途中で高速スクロールするので目が回ってしまうのを覚えている。そのザナックはじつはコンパイルの仕事だったのだけど、このコンパイルはのちにアレスタというセガのゲームをMSXに移植した(セガのアレスタもコンパイルの仕事)。こうして縦スクロールのコンパイル、横スクロールのコナミという図式ができあがってきた。で、ナムコとT&Eの動きだが、ナムコは縦スクロールといえばコレしかないゼビウスをMSX用にオリジナルステージを付けて(2つのステージがある)発売したし、T&Eは2+とくっついてレイドック2を発売して、シューティングゲームの健在ぶりを示した。もっとも昨年の冬の話なので約1年近く縦スクロールシューティングゲームは発売されていない。ま、これは冬に大作と呼ばれるゲームの多くが発売されることを考えれば、そろそろ何かが来るなと思って間違いないから、心配することはない。

ゼビウス

ナムコ 03-756-2311 ROM MSX2、2＋ 6800円 発売中

ゼビウス自体は大昔のゲームだが、これにMSXのオリジナルステージを加えて1本で2度おいしいゲームになった。自機もソルバルウだけでなく、ソルグラード、ゼオダレイ、ガンプミッションの全部で4機(武器の種類やすばやさなどが違う)のなかから選ぶことができる。隠れキャラをさがす楽しみを教えてくれたのもゼビウスだった、MSX版オリジナルのLフラッグ(ワイドブラスターとシールドが手に入り、フルパワーになる)をはじめ、Sフラッグ(出現させると自機が1機増える)、そして大御所ソル(タケノコと呼んでいたなあ)なども健在だ。このほかにも地上の敵を破壊するとその残骸からパワーアップアイテムが出現する。画面上の敵を全部消滅させるものから、バリアを張ってくれるものまで5種類のアイテムがある。オリジナルのステージは中ボスが強い、特に空中のキャラはいつわいてくるかわからないなど敵キャラも個性的。なにはともあれ、名作の復活に拍手を送りたい。



⇧ゼビウスをなつかしく思う人は多いだろう。そんな人はミッション1のリーコンがおすすめ。アーケード版とまったく同じなので、タケノコの位置を覚えている人は試してみるといい



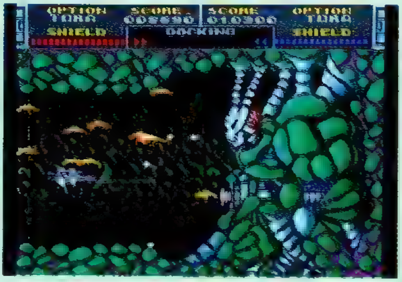
⇧MSXオリジナルのステージを楽しむならミッション2のスクランブルだ。このステージではスタートの前に自機のローテーションを決められるので、ソルバルウでスタートしてやられたら、ガンプミッションにするとかできる

レイドック2

パナソフトセンター・T&Eソフト 03-475-4721 ディスク MSX2＋ 7800円 発売中

ＭＳＸ２が登場したときに２対応として初めて登場したゲームがレイドックだった。そして、初めての２＋専用ゲームがレイドック２、さすが、２＋専用ゲームという感じで縦横スクロールはもちろん、斜めスクロールもして、ぐるぐる目が回ってしまう。自機の名前はストーミーガンナー２、数種類の武器を情況に合わせて使うわけなのだが、２人プレイのときには合体して武器が一気にパワーアップする。特に最後のボスキャラなんか、地道にパワーアップさせた武器では威力が少なすぎて倒すのに時間がかかってしまう。もっとも、２人がかりで挑んでも倒すのはそうとう苦労するだろうけど……。

ところで、２＋専用ゲームというのはこれからも発売される可能性はあるのだろうか？　どうせ出すなら２に対応させてより多くの人に買ってもらおうとメーカー側は考えているフシがある。ということはＭＳＸ２と２＋で機能を切りかえるものがこれからの主流になっていくのだろうか。

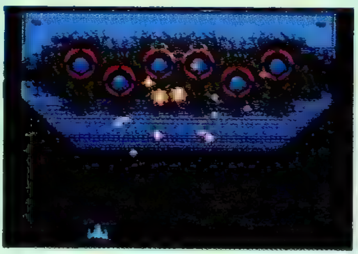


初のＭＳＸ２＋専用ゲームとして発売されたレイドック２だが、なかなか後が続いてくれない。パナソニックが強力なテコ入れをしない限り、２＋の機能を使ったシューティングゲームなど当分発売されないだろう

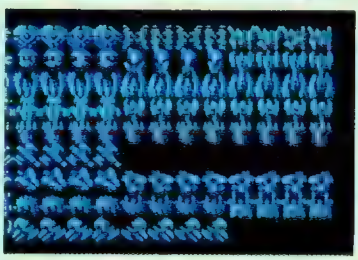
アレスタ

コンパイル 082-263-6006 ROM MSX2、2＋ 6800円 発売中

セガ・マスターシステムのゲームとして発売されたアレスタは、ＭＳＸに移植されたときに１ステージとプロローグデモが追加されたのだが、今度のアレスタ２はさらにデモの会話のシーンでは声が出るらしいし、ステージの途中でビジュアルシーンも挿入されるようだ。基本的にはアレスタのシステムのまま、縦スクロールシューティングゲームなのだが、今度の背景はディテールに凝っていてキレイになっているし、敵キャラも数や動きのパターンなどを中心にパワーアップしている。特殊武器は８種類から６種類へと減ってしまったぶん、ひとつひとつの武器の動きや色がハデになって、いかにも威力がありそうな気がする。発売が楽しみなゲームだ。



これは前作アレスタ。高速スクロールが気持ちいい



今度のアレスタ２のキャラクタパターン

PUZZLE GAME

パズルゲーム



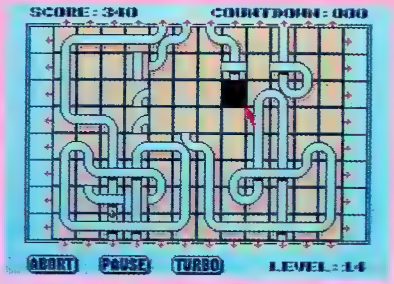
パズルゲームと個人主義

パズルゲームというのは昔から1人で楽しむものと相場がきまっているものだが、これがコンピューターと融合すると手のかからないパズルゲームができるようになる。どういうことかというと、パズルというには誰かが問題を出さなければならないのだが、問題をコンピューターが出してくれるので手がかからないのだ。やや、強引な論理だが間違ったことはいっていないと直感している。考えてもみてくれ、マッチ棒パズルにしてもカードパズルにしてもその材料となるマッチ棒とカードが必要になるではないか、このマッチ棒とカードをさがす手間を考えたら、MSXがあって良かったと思うに違いない。多少高いマッチ棒だと思うかもしれないけれど、便利にこしたことはない。テクノロジーとはそういうものだ。また、最近は夜起きていて、ビデオなどを見ている人が増えてきているが、いつもいつもビデオだけじゃ飽きてくる。飽きたら寝ればいいと思うのは素人の浅はかさ、ツウは意地でも起きていなければならない。そういうツウ人のためにパズルゲームというのはあるのだ。その証拠にゲームセンターでテトリスに群がる中年サラリーマンの行列を見よ。お昼休みに100円玉を積み上げて、画面に食い入るようにしている彼らの異様な姿を見るたびに、お父さんもたいへんなんだなと感じるだろう。大人だけではない。ファミコンでテトリスが発売されるやいなや、高校生や大学生は、大爆発的にテトリス症候群におちいってしまった。そもそも、パズルゲームには1度はじめたらやめられないという麻薬のような常習性がある。このクリアできるまで続けてしまうというパズルゲームはいままでは、どちらかというとマイナーなジャンルだったが、遊ぶことが大好きな大人たちのおかげでメジャーなジャンルになりそうな気配、注目していきたい。

ディアブロ

ブローダーバンドジャパン [illegible] ディスク MSX2、2+ [illegible]円 [illegible]

線路をつないでボールを落とさないようにするのが第1の基本。線路はボールが通過すると消えてしまい、線路を全部消してしまえばクリア、これが第2の基本。マウスで遊ぶとおもしろい、これが第3の基本。表面が50面あって、裏面も50面あって全部で100面、先へ進むと画面の右と左が矢印でつながっていたりするのが第4の基本。そうそう忘れていた。この線路やボールはパネルの上に乗っかっているので、このパネルを15パズルの要領で動かすのだ、これが第5の基本かな。

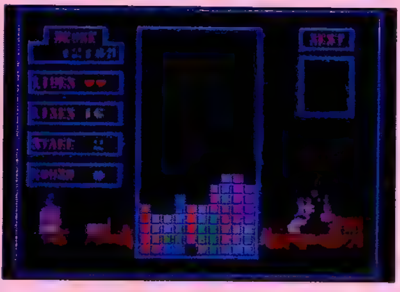


⇧これは14面のスタート直後の画面。白いのが線路で、上下左右に出ている矢印の方向にボールは動く。これもボールが通過すると消えてしまう。黒いところはパネルのないところ、15パズルの要領でパネルを動かしていくのだ

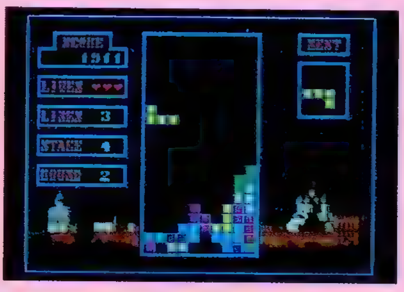
テトリス

BPS 045-431-0151 ディスク MSX2、2+ [illegible]円 発売中

ファミコンで大人気のパズルゲーム、ソビエトの数学者が作ったそうで、あまりの人気に本人も来日してしまった。4コの正方形でできたブロック7種類が上から降ってくるのだが、このブロックは横1列に並べると、その1列分ブロックが消える。ブロックをいちばん上まで積みあげないようにしながら、一定の列を消していけばステージクリアとなる。クリアするたびにブロックが降ってくるスピードが速くなってくる。バックミュージックにロシア民謡が使われている、耳慣れないせいかこの曲が鳴り響いている間は指を動かしてなければいけないという衝動にかられる。また、ステージクリアのたびに見られるご褒美（ほうび）グラフィックがなかなかエスニックしている。本誌サウンドフォーラムの塾長よっちゃんのお気に入りゲームである。



⇧ステージ2のラウンド0でスタート間もないところ、最初からこんな感じでブロックが積まれてしまうのだから当然難しい。画面右上のNEXTというところにはつぎに降ってくるブロックが表示されるのだ



⇧ところで、ゲームセンターのテトリスはサラリーマンを中心に大はやりしているようだが、このテトリスを作っているのはセガだよね。では、どうしてメガドライブ版のテトリスは発売されないのだろうか。じつは任天堂がね……

琉球

アスキー／03-486-8080／ディスク／MSX2、2＋／4800円／発売中

縦横ななめにポーカーの役を作って、点数を競い合うゲーム。琉球という名に似合わず、西洋っぽい。テトリスの影響をそこかしこに感じるのだが、テトリスの麻薬的おもしろさというものはまったく継承されていない、残念なことだ。とどのつまり二番煎じは二番煎じでしかないということだろうか。こうやって批判的に見てしまうと、すべてがつまらなく見えてしまう。おかげで、テーマミュージックも眠気を誘う子守唄に聞こえる。いいがかりもはなはだしいとは思いつつも、やっぱりねえ。



↑フラッシュが縦に4つできているが、意外と点数にならないのがフラッシュなんだよね。それよりもフルハウスをたくさん作った方がクリアしやすいのだ。このゲームの最大の欠点は点数が貯蓄されてしまうことではないだろうか

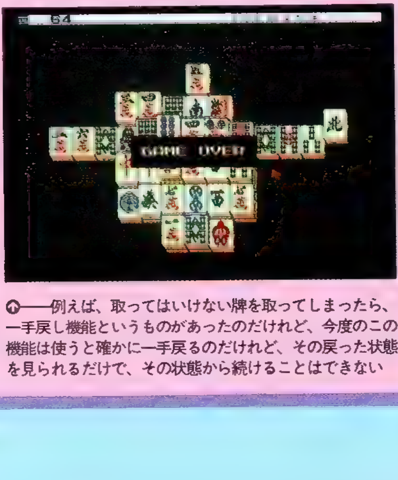
上海II

システムソフト／092-714-6236／ディスク／MSX2、2＋／8800円／10月中旬発売予定

テトリスがはやるまでは日本でいちばんはやったパズルゲームだった「上海」にIIができた。今度のは難しいぞっ。前作のＤＲＡＧＯＮのほかにＴＩＧＥＲ、ＳＣＯＲＰＩＯＮ、ＭＯＮＫＥＹ、ＳＮＡＫＥ、ＰＡＮＴＨＥＲ、という５つのステージがあるのだ。特にＳＮＡＫＥというステージはサンプルのせいか配牌時にすでにゲームオーバーになったりして、びっくりしてしまう。上海を見るのも聞くのもはじめてという人のためにゲームの説明をすると、基本的には麻雀牌の山崩し＋神経衰弱で、同じ種類の牌２枚ずつで取ることができる。しかし、取るためには２つの条件をクリアしなければならない。①上に何も牌が乗っていない牌同士であること。②牌の右端、左端のいずれかがあいているとき。この単純なルールがやみつきになる秘訣なのだ。



↑これが、いちばんかんたんなステージ、ＴＩＧＥＲだ。かんたんといっても、初心者にはクリアするのは難しいはず、きっと何度もリプレイすることだろう。ところで今回の上海IIではＨＥＬＰ機能が大幅に制限されていて――



↑――例えば、取ってはいけない牌を取ってしまったら、一手戻し機能というものがあったのだけれど、今度のこの機能は使うと確かに一手戻るのだけれど、その戻った状態を見られるだけで、その状態から続けることはできない

エディットするたのしみ

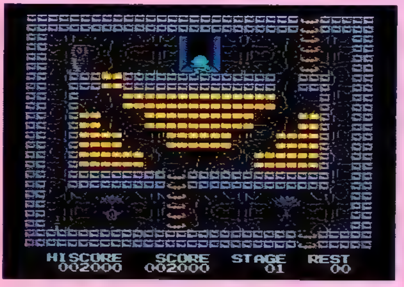
パズルゲームは解く楽しみと、双璧をなすおもしろさに出題する楽しみというものがある。難しい問題を出して他人を悩ませる、そのことが気になって夜も眠れなくさせる……うーん、これは楽しい。出題するということはこのゲームによほど造詣が深くなければできないことなので、ハイレベルな戦いが出題者と解答者との間でくり広げられる。このギリギリの感覚が知能を刺激してゾクゾクするような大人の快感が得られるのだ、子供にゃわかるまい。ゲームのエディットにはロマンが隠れているのだぞ。また、ゲームの開発者やコンピューターから出題された問題を解いていくだけでなく、友達など身近な人と問題を出し合う、なぞなぞのような楽しみもある。ただ、残念なのはこのエディットモードの入力がめんどくさいということだ。なにしろ、カーソルキーで目的の位置にパターンを置くという方法しかないのだから、しようがない。こっちのパターンを置いてからあっちのパターンを持ってきて……などという作業は面倒臭いだけで、ちっとも楽しくない。それでも、パズルが完成したときの名誉を心の支えにして作業を続ける。こうして作ったパズルをいともかんたんに解いてしまったら、これはツライぞぉ。というわけで、ソフトメーカーには入力しやすい方法を考えてもらいたいものだ。

エルギーザの封印

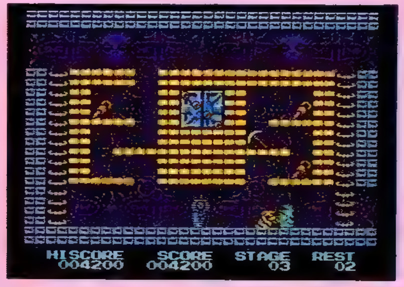
コナミ 03-264-5678／ROM／MSX、MSX2、2＋／5800円／発売中

エディットモードで編集部をおもしろさのどんぞこにおとしいれたいわくつきのゲーム。ステージのなかにあるすべてのソウルストーンを取って出口に行くと1ステージクリア。途中には邪魔をするキャラクターもいるので、アクション性大、このキャラクターを利用しないと解くことができないというパズルステージもある、本当にコナミはゲームを作るのがウマイ。全64ステージはきっとキミのアドレナリンをびんびんに分泌させるにちがいない。

エディットモードはいろんなパターンをたくさん入力しようとすると、かなりたいへんだけど、自分の作ったステージが友達の頭を悩ませていることを思ったら、きっと病みつきになるだろう。まず、手始めにゲーム事典にある30ステージの超難解パズルを打ちこんでみよう、夜眠れなくなるぞ。



↑画面はステージ1をクリアしたところだ。まだまだピラミッドの探検の旅は始まったばかり、心してかからないと全60ステージクリアは不可能だろう。千里の道も1歩からというではないか



↑ステージ3でビック13世のジャマをする敵キャラが出てくる。さすが、アクションゲームの総本山コナミだ。こいつはジャンプしてかわすか、とっとと逃げ出すか、はたまたナイフなどの武器を使うか、選択は自由だ

BASEBALL
野球



野球しよう

最近、野球をする小学生を見かけなくなった。というより、公園で遊ぶ子供の姿がない。昔は、学校が終わると玄関にランドセルを投げたまま、急いで空き地や公園など友達の集まる場所にバットとグローブを持って自転車を飛ばしたものだが、公園にいるのは幼稚園にも行かないような小さな子とそのお母さんがいるだけで小学生の姿はない、学校から帰った小学生たちはどうしているのかと不思議になる。日曜日になると、ようやく野球帽をかぶった小学生の姿を見ることができる、と思ったらリトルリーグだの軟式野球の試合だのといった高校野球予備軍の小学生たちだった。そのほかの小学生は進学塾に行っているので日曜のたびに試験があるようで、ヘタクソな草野球を楽しんでやっていた頃とは時代がちがうのかもしれない。そのせいかもしれないが、少数で時間もそれほどかからずに遊べる野球ゲームが大人気なのだ。それも、2人対戦用は文句なしにおもしろい。塾や学校で忙しい小学生にとって、人数を集めなければならない草野球はやりたくてもできないが、2人対戦用野球ゲームは手軽に楽しめるのだろう。小学生だけではない、大人だって日曜のたびに草野球でストレスを解消できる人は少ない、ほとんどの人が大きくなったストレスの塊をかかえている。野球ゲームはすべての人の悩みを解決してくれる万能薬、サヨナラホームランなんか打ったら気持ちいいにきまってるものね。ファミコンではものすごい数のソフトが発売されているが、MSXでは5本の指で数えられるくらい、まだまだ少ないのだ。ファミコンがファミスタの独占市場なのに対してMSXは激ペナの独壇場、そこにファミスタが年末に殴りこみをかけるというのだから、コナミVSナムコという対決が見られそう。今年のストーブリーグは野球ゲームで決まりだね。

激ペナ2

激ペナと聞けば、エディットと答えが返ってくるほど野球ゲームにエディットする楽しみを与えてくれた。2ではエディットできるデータが打者14人、投手6人になった。ただ、データがそのまま打撃力となってしまう打者は力のない打者が偶然ホームランを打つということはなくなってしまった。投手のほうはいかに相手の心理状態を見抜くかという「きつねとたぬきの化かしあい」に近いレベルでのかけひきが重要になってくるので、防御率のいい投手がそのままいい投手になるということはない。また、前作ではできなかったフルスクロールが可能になっているので、ずいぶん遊びやすくなった。全体的にはやくなっているので、反射神経を鋭敏にしていないと打つどころか守ることもできない。すべての野球ゲームの最高峰と呼ぶにふさわしい。



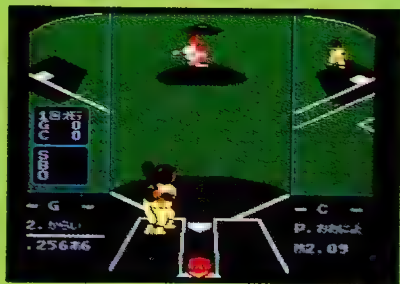
↑イニングとイニングの間にはこのようにナイター中継っぽく得点表が表示される、と同時に選手たちもそれぞれのベンチへと引き返してくる、細かい演出に凝ってくれるのがコナミのいいところ



↑一目でわかるホームランの画面。前作激ペナでは3割HR10のバッターでもホームランが打てたのだが、2ではHR40以上なければジャストミートしてもホームランにはならない。データの影響をモロに受ける

ファミスタ

ファミコンで大人気のファミスタが移植されることになった。サンプル版で遊んでみたところでは、スピードという点でものたりないような気がするのだが、MSXでファミスタが遊べると思って喜んでいたらなぜか発売延期になった。そのため以下の機能を追加して年末に発売する。①23チームのデータが入った②2チームまでエディットできセーブ可能③ペナントレースモード(5～200試合まで選択可能)つき④ホームランコンテストと組み合わせるとチームがパワーアップする……などなど。



↑ファミスタのメイン画面。打者や投手のフォームがなかなか野球していて楽しい。バットを振っていると調子のいい選手だとか、ファインプレーだとかはみんなファミスタが最初だものね

'89年度版 拡大 桃色図鑑



ゲーム名一覧

イーヴル・ストーン／全流通／5800円／アドベンチャーゲーム。

韋駄天いかせ男／ファミリーソフト／6800円／言葉合わせゲーム。

イントゥルーダー／アリスソフト／6800円／アドベンチャーゲーム。

美しき獲物たちパートⅥ／グレイト／4000円

カオスエンジェルズ／アスキー／7800円／ロールプレイゲーム。

コスモス　クラブ／ジャスト／8800円／アドベンチャーゲーム。

今夜も朝までパワフルまあじゃん２／デービーソフト／7800円／麻雀ゲーム。

今夜も朝までパワフルまあじゃん２データ集Vol.１／デービーソフト／2600円／データ集。

今夜も朝までパワフルまあじゃん２データ集Vol.２／デービーソフト／2600円／データ集。

デリンジャー／ジャスト／8800円／アドベンチャーゲーム。

天使たちの午後Ⅲ／ジャスト／8800円／アドベンチャーゲーム。

長くて甘い夜／グレイト／7800円／ロールプレイングゲーム。

はっちゃけあやよさん／ハード／3800円／電動紙芝居。

パペットショー／グレイト／4000円

ぴんきぃ・ぽんきぃ（第１集）／エルフ／5800円／ナンパシミュレーション。

ぴんきぃ・ぽんきぃ（第２集）／エルフ／5800円／ナンパシミュレーション。

ぴんきぃ・ぽんきぃ（第３集）／エルフ／5800円／ナンパシミュレーション。

フォトクラブ／ハード／6800円／写真撮影シミュレーション。

プライベート・スクール／エルフ／6800円／アドベンチャーゲーム。

ポッキー／ポニーテール／6800円／アドベンチャーゲーム。

リップスティック・アドベンチャー／フェアリーテール／6800円／アドベンチャーゲーム。

あ行

●あ行の女の子／藍沢礼子／青木きょうこ／あきこ／明美／浅香みき／浅野ひとみ／阿部かつ美／天野れいこ／あや／アリス／安藤たえ子／今井美紀／石川すみ子／伊集院小夜子／伊集院なつき／伊藤留子／伊藤さやか／井森久美子／いやらしいさわ／眉岩子／エッチなハナコ／えみ／大コウモリ／大さそり／岡本／杏美

藍沢礼子



◀データ／あいざわれいこ／天使たちの午後III（ジャスト）／音楽教師／24歳／153・40・78・75・89／白／パジェロ／おしり

青木きょうこ



◀データ　あおききょうこ　ぴんきぃ・ぽんきぃ第3集（エルフ）／学生／18歳／165・42・80・75・80／水色／スカイライン／みみ

あきこ



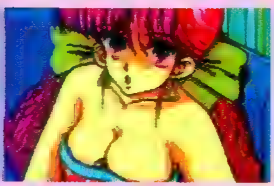
◀データ　おがわあきこ　パワフルまあじゃん2データ集1（デービーソフト）／学生／16歳／145・30・72・65・70／白／エスカルゴ／あし

明美



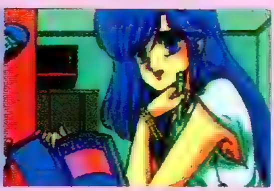
◀データ／あけみ／リップスティック・アドベンチャー（フェアリーテール）　メイド／22歳／166・53・83・63・90／ピンク／ファミリア／せなか

浅香みき



◀データ　あさかみき／ぴんきぃ・ぽんきぃ第1集（エルフ）　キャバクラ嬢　19歳　155・50・90・72・83／赤／テスタロッサ／むね

浅野ひとみ



◀データ　あさのひとみ　ぴんきぃ・ぽんきぃ第1集（エルフ）　女子大生　19歳　166・52・79・58・80／白／カローラII／くび

阿部かつ美



◀データ／あべかつみ／韋駄天いかせ男（ファミリーソフト）／学生／16歳／159・50・80・59・85／白／スタリオン／うなじ

天野れいこ



◀データ／あまのれいこ　ぴんきぃ・ぽんきぃ第1集（エルフ）／看護学生／18歳／154・46・85・58・86／黄色／シビック／むね

あや



◀データ／あや／プライベート・スクール（エルフ）／学生／19歳／155・50・87・60・88／水玉／フェアレディーZ／おへそ

アリス



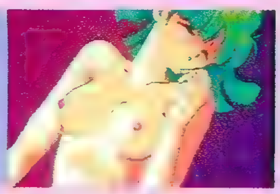
◀データ／ありすやまぐち／パワフルまあじゃん2データ集2（デービーソフト）／主婦／22歳／170・51・85・56・85／黒／911／くち

あんどうたえこ



◀データ　あんどうたえこ　フォトクラブ（ハード）　モデル　21歳　171・50・83・50・84　水色／セリカ／こし（ツツーと触られるのが好き）

今井美紀



◀データ　いまいみき／ポッキー（ポニーテール）／学生／18歳／152・38・80・57・81／白／CR-X／むね（プリンプリンしている）

データの見方　名前のよみ／登場するゲーム名（メーカー名）　職業　年齢　身長・体重・バスト・ウエスト・ヒップ　自分の持っているパンティーのなかで好きな色／好きな車　感じるところ

岩岩子



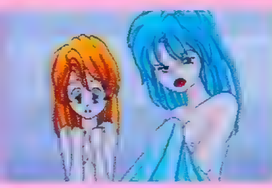
◀データ／いわいわこ／びんきぃ・ぼんきぃ第③集(エルフ)／学生／18歳／190・90・90・100・110／こげ茶／台車／えー、よくわからない♡

エッチなハナコ



◀データ／えっちなはなこ／長くて甘い夜(グレイト)／学生／15歳／132・35・70・70・70／緑／クレスタ／むねとおしりがいいみたい

えみ（右）



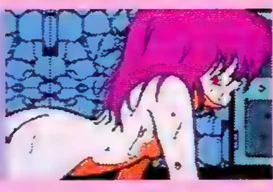
◀データ／えみ(右)／イントゥルーダー(アリスソフト)／学生／17歳／154・45・78・52・77／白／ピアッツア／全身抱きしめられるのが好き

大コウモリ



◀データ／おおこうもり／カオスエンジェルズ(アスキー)／こうもり／?歳／162・20・80・55・79／ピンク／バットマンカー／はね

大さそり



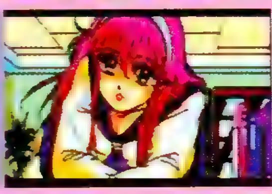
◀データ／おおさそり／カオスエンジェルズ(アスキー)／さそり／16歳／183・64・90・62・83／紫／コロナ／しっぽからおしりにかけて

岡本遥



◀データ／おかもとはるか／天使たちの午後III(ジャスト)／学生／17歳／152・53・83・52・81／白／ミラターボ／わきばら

音美



◀データ／おとみ／リップスティック・アドベンチャー(フェアリーテール)／メイド／23歳／145・35・81・58・80／ベージュ／ミラパルコ／め

石川すみ子



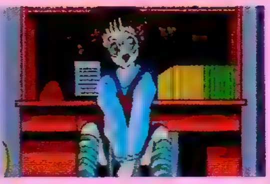
◀データ／いしかわすみこ／びんきぃ・ぼんきぃ第一集(エルフ)／看護婦／20歳／150・35・81・53・80／白青ストライプ／ハイラックス／かみ

伊集院小夜子



◀データ／いじゅういんさよこ／イントゥルーダー(アリスソフト)／学生／17歳／160・44・83・51・82／ピンク／トレノ／みみ

伊集院なつき



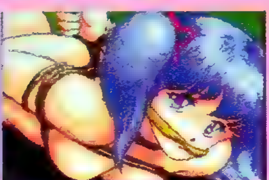
◀データ／いじゅういんなつき／イントゥルーダー(アリスソフト)／学生／17歳／160・44・83・51・82／黄色／レビン／うなじ

伊藤幸子



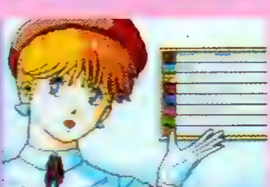
◀データ／いとうさちこ／韋駄天いかせ男(ファミリーソフト)／学生／18歳／155・38・80・56・81／白／ミラージュ／からだ

伊辛さやか



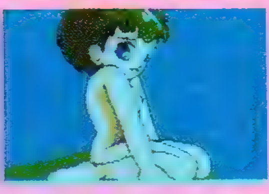
◀データ／いとうさやか／ポッキー(ポニーテール)／学生／17歳／152・35・78・52・80／紺／ラングレー／縛られるのが好き

井森久美子



◀データ／いもりくみこ／韋駄天いかせ男(ファミリーソフト)／エレベーターガール／19歳／166・50・83・56・81／紫／シルビア／さあ

いやらしいミホ



◀データ／いやらしいみほ／長くて甘い夜(グレイト)／学生／16歳／140・28・65・65・65／ピンク／ジェッタ／まだよくわかんない

か行

●か行の女の子／かおり／カトリーヌあさ子／かよ／河合あきみ／菊名／菊奈／キメラ／キャム／京子／教頭先生／きよみ／金星ガメ／工藤麻奈／クラーケン／クラブジャイアント／黒木ひとみ／ケルベロス／小泉かおる／ゴールドドラゴン／午堂樹里／＝モンスターの名前が多いのはカオスエンジェルズのせいです。

かおり



◀データ／かおり／パワフルまあじゃん2データ集2(テービーソフト)／OL／20歳／183・57・96・67・92／黒／ローレル／て

カトリーヌあさ子



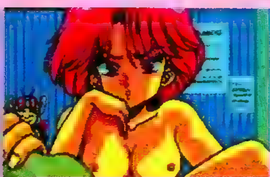
◀データ／かとりーぬあさこ／ぴんきぃ・ぽんきぃ第2集(エルフ)／お嬢さま／20歳／160・52・80・55・82／乗馬／白／マイティーボーイ／耳

かよ



◀データ／かよ／イントゥルーダー(アリスソフト)／メイド／18歳／158・50・79・55・83／オフホワイト／ブルーバード／おしり

河合さきみ



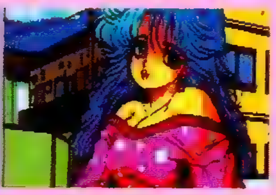
◀データ／かわいあさみ／ぴんきぃ・ぽんきぃ第3集(エルフ)／学生／16歳／145・42・76・57・80／ピンク／Be・1／教えてあげない

菊名



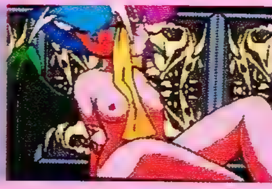
◀データ／きくな／プライベート・スクール(エルフ)／学生／18歳／163・40・85・56・87／青／スカイライン／ぱいぱい

菊奈



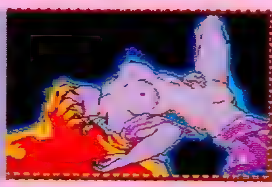
◀データ／きくな／プライベート・スクール(エルフ)／学生／18歳／163・40・85・56・87／白／レビン／イン／ぱいぱい

キメラ



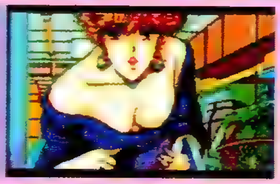
◀データ／きめら／カオスエンジェルズ(アスキー)／キメラ／20歳／158・45・83・53・84／黒／タウンエース／うなじと背中

キャム



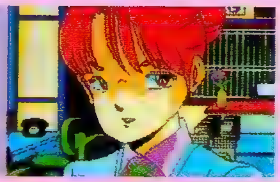
◀データ／きゃむ／イーヴル・ストーン(全流通)／したっぱ／18歳／152・39・81・57・83／オフィスグレー／オート3輪／もも

京子



◀データ／きょうこ／リップスティック・アドベンチャー(フェアリーテール)／メイド／23歳／167・45・88・54・89／紫／アコード／むね

教頭先生



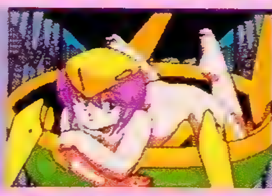
◀データ／きょうとうせんせい／天使たちの午後III(ジャスト)／28歳／教師／168・42・84・55・86／白／カムリ／おしり

きよみ



◀データ／きよみ／プライベート・スクール(エルフ)／学生／18歳／156・80・90・80・99／白／ダンプそれもフォード／鼻の穴

金星ガメ



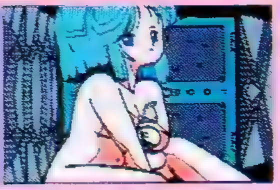
◀データ／きんせいがめ／カオスエンジェルズ(アスキー)／金星ガメ／1万歳／166・35・83・56・88／グレー／デボネアV／コウラの裏

工藤麻奈



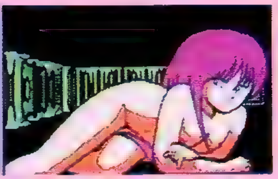
◀データ／くどうまな／コスモス クラブ(ジャスト)／学生／17歳／162・46・83・56・85 白／ファミリア(4WD)／おっぱい

クラーケン



◀データ／くらーけん／カオスエンジェルズ(アスキー)／いか 20歳／163・46・80・57・82 白／レパード／足に付いている吸盤

クラブジャイアント



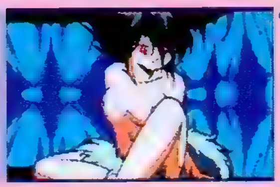
◀データ／くらぶじゃいあんと カオスエンジェルズ(アスキー)／かに／21歳／156・45・88・54・89 オースター はさみのギザギザ

黒木しとみ



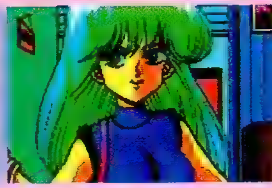
◀データ／くろきひとみ／ポッキー(ポニーテール)／学生／17歳／158・43・83・55・86 黒／ミニ(屋根に英国旗のあるやつ)／うなじ

ケルベロス



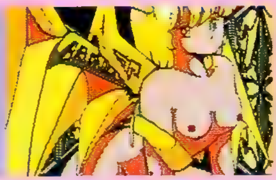
◀データ／けるべろす／カオスエンジェルズ(アスキー)／ケルベロス／18歳／155・43・80・52・83／黒／ベンツ／しっぽのさきっぽ

小泉かおる



◀データ こいずみかおる／ぴんきぃ・ぽんきぃ第3集(エルフ)／学生 18歳 158・48・83・52・88 灰色 スターレット／全身

ゴールドドラゴン



◀データ／ごーるどどらごん／カオスエンジェルズ(アスキー) ゴールドドラゴン／22歳／158・40・84・55・88 黄色／ゴルフ 耳たぶ

午堂樹里

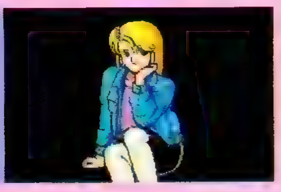


◀データ／ごどうじゅり 韋駄天いかせ男 麦子に逢いたい(ファミリーソフト)／学生／15歳 155・43・78・52・80 赤 ミニカ おしり

さ行

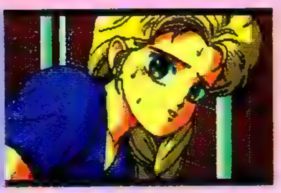
●さ行の女の子／さおり／桜田ゆうこ／さなえ／さやか／さゆり／サラマンダー／さわしまあやよ／しずか／静香／島本瑠美／シェリーカー／女子寮の受付嬢／白石真由美／進藤めぐみ／杉本ひろみ／スケベな姉／スケベなノリコ／スケベな妹／スターレ／すみこ／生徒会長／青龍 ＊この行のおすすめは静香ちゃんです。

さおり



◀データ／さおり／パワフルまあじゃん2データ集(デービーソフト)／OL／21歳／165・44・85・51・88／水色／アルト／むね

桜田ゆうこ



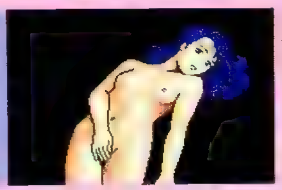
◀データ さくらだゆうこ／ぴんきぃ・ぽんきぃ第3集(エルフ) 婦人警官／20歳／160・45・83・55・86／白黒ツートンミラ／おっぱい

さなえ



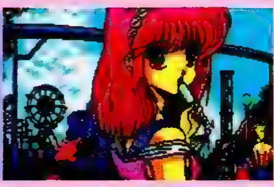
◀データ／さなえ／プライベート・スクール(エルフ)／学生 18歳／155・81・52・83／紅／トヨタ800／おしりとかいろいろ♡

さやか



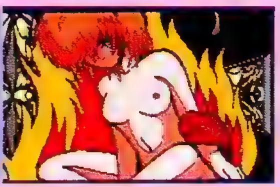
◀データ／さやか／パワフルまあじゃん2データ集(デービーソフト)／スチュワーデス／22歳／160・46・86・53・87／赤／ソアラ／むね

さゆり



◀データ／さゆり／ぴんきぃ・ぽんきぃ第2集(エルフ) 学生 14歳／138・34・60・45・62／ミルクホワイト／しらないわかんない

サラマンダー



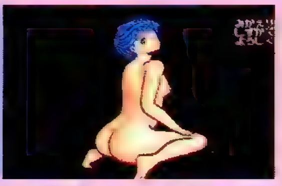
◀データ／さらまんだー／カオスエンジェルズ(アスキー)／ガラガラへび／20歳／162・42・86・55・88／赤 レオーネ／おしり

さわしまあやよ



◀データ／さわしまあやよ はっちゃけあやよさん(ハード)／学生／17歳／155・41・81・52・82／白／シーマ／むねとかおしりとか

しずか



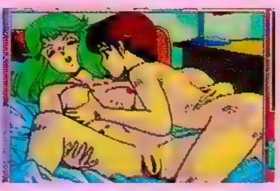
◀データ／さきしずか／パワフルまあじゃん2データ集(デービーソフト)／学生／17歳 162・43・85・56・88 金色／コルベット／うなじ

静香



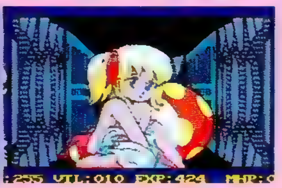
◀データ／しずか／リップスティック・アドベンチャー(フェアリーテール)／メイド／28歳／165・48・88・55・89／紫／クレスタ せなか

島本瑠美



◀データ／しまもとるみ／コスモス クラブ(ジャスト)／学生／18歳 160・42・83・53・87／緑 コスモ／もも

シュリーカー



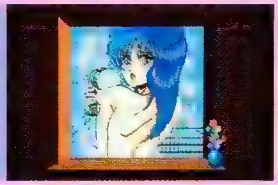
◀データ／しゅりーかー／カオスエンジェルズ(アスキー)／シュリーカー／16歳／150・38・72・44・78／ピンク／リーザ／まだわからない

女子寮の受付嬢



◀データ／じょしりょうのうけつけじょう／プライベート・スクール(エルフ)／受付嬢／24歳 165・42・83・56・79 緑／マークII／おっぱい

白石真由美



◀データ／しらいしまゆみ／フォトクラブ(ハード)／OL／22歳 158・42・83・53・84 抹茶 MR2／うなじからせなかが好き

進藤めぐみ



◀データ／しんとうめぐみ／ぴんきぃ・ぽんきぃ第2集(エルフ)／OL／19歳／161・48・82・59・85 黄色／ランサー／みみたぶ

杉本ひろみ



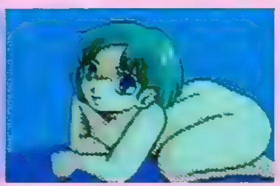
◀データ／すぎもとひろみ／ぴんきぃ・ぽんきぃ第3集(エルフ)／アルバイト／20歳／158・43・79・53・81 紫／シルビア／わき

スケベな姉



◀データ／すけべなあね 長くて甘い夜(グレイト)／学生／15歳 148・38・76・48・80 銀／カマロ おっぱい

スケベな妹



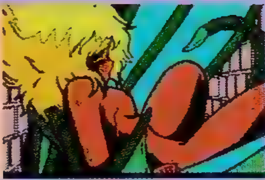
◀データ／すけべないもうと／長くて甘い夜(グレイト)／学生 17歳 149・40・77・49・81／ピンク／トゥディ／こし

スケベなノリコ



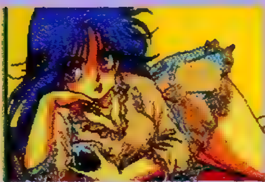
◀データ／すけべなのりこ／長くて甘い夜(グレイト) 学生 13歳 145・35・73・46・78 水色／パオ／ぱいぱい

スタージ



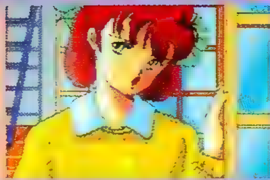
◀データ／スタージ／カオスエンジェルズ（アスキー）／スタージ／18歳／156・44・81・56・85／白／サンタナ／しっぽの付け根

すみこ



◀データ／すみこ／プライベート・スクール（エルフ）／学生／18歳／157・45・87・56・88／パールベージュ／ソアラ／せなか

生徒委員長



◀データ／せいといいんちょう／ポッキー（ポニーテール）／学生／18歳／163・44・86・55・89／黄土色／ゴルフ／ももの内側

青龍



◀データ／せいりゅう／カオスエンジェルズ（アスキー）／青竜／19歳／162・42・83・52・85／黒／ジムニー／おっぱいのさきっぽ

た行

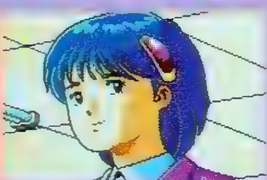
●た行の女の子／体育着の女子高生／高橋典子／田島圭子／田中早苗／田中みさ子／たべごろの妹／たべごろのユカ／天道くるみ／ドッペルゲンガー／ともこ／ドラゴンヌ／ドリアード／トレーシー／トレイシィ／☆この行のおすすめは天道くるみちゃんとドラゴンヌ。体育着の女子高生はその道のシュミのある方のために。

体育着の女子高生



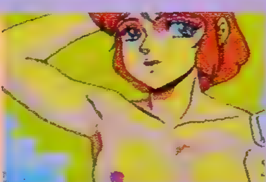
◀データ／たいいくぎのじょしこうせい／天使たちの午後III（ジャスト）／16歳／154・42・76・52・80／黄色／ジェミニ／耳の穴

高橋典子



◀データ／たかはしのりこ／韋駄天いかせ男 変子に逢いたい（ファミリーソフト）／学生／17歳／156・46・81・55・82／迷彩／ジープ／むね

田島圭子



◀データ／たじまけいこ／コスモスクラブ（ジャスト）／教師／32歳／165・50・87・58・89／黒／フェアレディZ／耳たぶ

田中早苗



◀データ／たなかさなえ／ポッキー（ポニーテール）／学生／15歳／155・45・86・53・88／パステルブルー／レンジャー／教えてあげない

田中みさ子



◀データ／たなかみさこ／ぴんきぃ・ぽんきぃ第2集（エルフ）／エレベーターガール／20歳／162・42・82・55・86／赤／カウンタック／舌

たべごろの妹



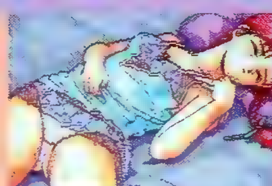
◀データ／たべごろのいもうと／長くて甘い夜（グレイト）／学生／12歳／135・28・49・35・55／黄青の水玉／トランザム／おしり

たべごろのユカ



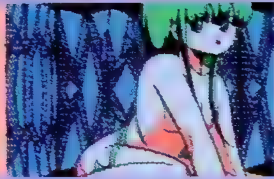
◀データ／たべごろのユカ／長くて甘い夜（グレイト）／学生／14歳／140・32・52・40・60／白／サニー／どこでもいいよ

天道くるみ



◀データ／てんどうくるみ／ポッキー（ポニーテール）／学生／17歳／157・43・83・57・86／こげ茶／シビック／腰のあたり

ドリアード



◀データ／どりあーど／カオスエンジェルズ(アスキー)／ウエイトレス／17歳／152・41・81・52・84／クリーム／スターレット／髪の毛

トレーシー



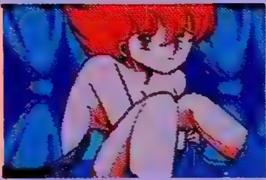
◀データ／とれーしーみやもと／プライベート・スクール(エルフ)／学生／19歳／172・53・88・58・91／ピンク／ダットサン／バスト

トレイシィ



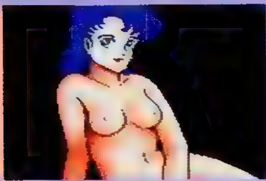
◀データ／とれいしぃ／パワフルまあじゃん2(デービーソフト)／モデル／22歳／173・54・87・56・89／白／テスタロッサ／ロ

ドッペルゲンガー



◀データ／どっぺるげんがー／カオスエンジェルズ(アスキー)／スリ／19歳／152・41・79・52・83／緑／カルタス／足の裏

ともこ



◀データ／きうちともこ／パワフルまあじゃん2(デービーソフト)／プータロウ／23歳／166・50・87・54・90／黄色／エルフ／パフパフしてね

ドラゴンヌ



◀データ／どらごんぬ／カオスエンジェルズ(アスキー)／しゃちほこ／21歳／160・43・84・56・88／水色／フロンテ／うなじとおしり

な行

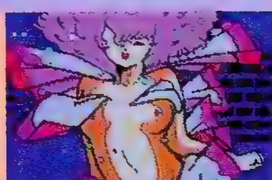
●な行の女の子／なおこ／中藤美希／中森みゆき／なつみ／にんぎょ／人魚／忍者――この行のおすすめはなんといっても人魚。キレイな画面で見せてくれます。なつみは見るのが難しいという女の子。忍者は時代劇の雰囲気があるので、なんとなく先祖を冒涜しているような気がして最後まで楽しめないのが残念です。

なつみおねえさま



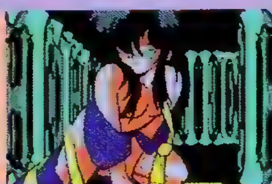
◀データ／いがらしなつみ／パワフルまあじゃん2(デービーソフト)／コンパニオン／23歳／165・47・88・57・90／黒／グロリア／おしり

人魚



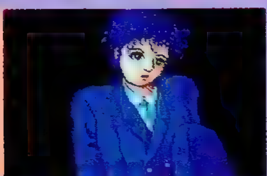
◀データ／にんぎょ／カオスエンジェルズ(アスキー)／りょうし／20歳／157・45・84・46・44／紫／アスカ／おびれ

忍者



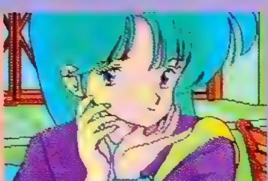
◀データ／にんじゃ／カオスエンジェルズ(アスキー)／忍者／17歳／155・46・81・52・83／黄色／スタリオン／みみたぶ

なおこ



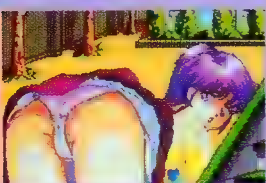
◀データ／かわしまなおこ／パワフルまあじゃん2データ集2(デービーソフト)／24歳／158・46・82・51・85／濃紺／スープラ／おしり

中藤美希



◀データ／なかどうみき／デリンジャー(ジャスト)／学生／19歳／156・42・81・56・87／白／レジェンド／うなじからせなかにかけて

中森みゆき

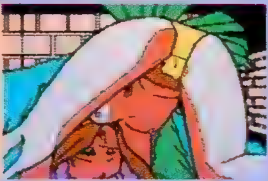


◀データ／なかもりみゆき／ポッキー(ポニーテール)／学生／18歳／161・45・85・55・87／唐草模様／弾丸ミニカ／おっぱい

は行

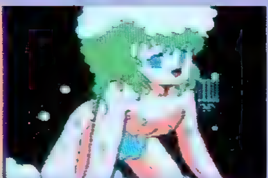
●は行の女の子「ハーピー」「バブリースライム」「バミィ」「バンパイア」「秘蔵本の女の子」「ひろこ」「ひろみ」「ファイター」「ペットショップの店員」「ベルナ」「保母」。この行のおすすめはいきなりバックのハーピー。秘蔵本の女の子も激しいグラフィックです。ほんとにあぶないなあ。修正入れなくちゃいけないかも。

ハーピー



◀データ／はーぴー／カオスエンジェルズ(アスキー)／フリーアルバイター／19歳／159・44・82・52・85／白／アクティ／ももとおしり

バブリースライム



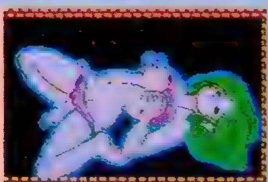
◀データ／ばぶりーすらいむ／カオスエンジェルズ(アスキー)／学生／14歳／146・38・69・47・72／白／コルディア／わきばら

バシリスク



◀データ／ばしりすく／カオスエンジェルズ(アスキー)／バシリスク／?歳／155・34・89・55・83／ピンク／知らない／やっぱりむねかな

バミィ



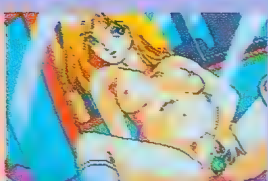
◀データ／ばみぃ／イーヴル・ストーン(全流通)／盗人／14歳／149・38・78・50・80／緑／チェリー／おっぱいとうーん、あそこ

バンパイア



◀データ／ばんぱいあ／カオスエンジェルズ(アスキー)／お化け屋敷の係員／18歳／153・42・83・49・85／赤／センチュリー／キバ

秘蔵本の女の子



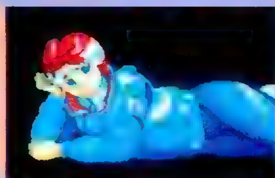
◀データ／ひぞうぼんのおんなのこ／コスモスクラブ(ジャスト)／モデル／22歳／160・80・50・85／ネイビーブルー／コスモスポーツ／みみ

ひろこ



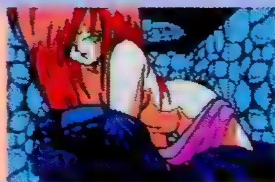
◀データ／ひろこ／プライベート・スクール(エルフ)／学生／20歳／164・50・87・53・90／黄緑／クラウン／いまさわっているところ

ひろみ



◀データ／ひろみ／パワフルまあじゃん2データ集(デービーソフト)／女子大生／19歳／166・44・85・55・87／ピンク／プレリュード／むね

ファイター



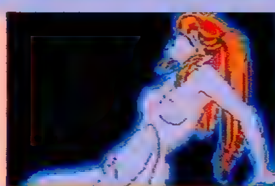
◀データ／ふぁいたー／カオスエンジェルズ(アスキー)／戦争屋／19歳／159・43・82・51・88／ピンクのストライプ／カムリ／せなか

ペットショップの店員



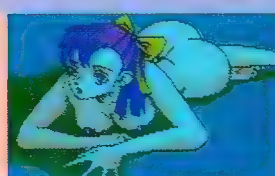
◀データ／ぺっとしょっぷのてんいん／長くて甘い夜(グレイト)／ペットショップの店員／20歳／164・46・82・47・86／白／レジェンド／みみ

ベルナ



◀データ／べるな／イーヴル・ストーン(全流通)／17歳／学生／156・45・79・52・83／紺／インテグラ／右手の小指第3関節

ほぼ



◀データ／ほぼ／長くて甘い夜(グレイト)／保母／21歳／162・47・84・56・89／水色／RX－7／むねをさらわれるといいみたい

ま行

●ま行の女の子／麻衣子／まなみ／マミー／魔法使い／マルカ／ミーア／三浦ちさと／美紗／みなせみく／ミノタウロス／ミミック／めぐみ／★この行のおすすめはミミックでしょうか。ゲーム中たくさんのグラフィックとともに現れますのでせっかちな人は大きらいなキャラクターでしょう。たこ焼き屋の三浦さんは大ボケ女です。

麻衣子



◀データ／まいこ／リップスティック・アドベンチャー(フェアリーテール)／メイド／19歳／166・87・52・89／うす紫プレーリー／あし

まなみ



◀データ／まなみ／イントゥルーダー(アリスソフト)／メイド／19歳／151・39・79・49・82／ミントグリーン セリカ／心臓

まほうつかい



◀データ／まほうつかい／カオスエンジェルズ(アスキー)／占い師／20歳／157・44・81・53・87／青／ハイラックス／十二指腸のあたり

マミー



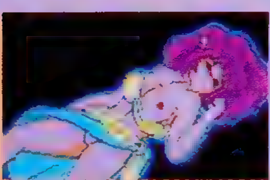
◀データ／まみー／カオスエンジェルズ(アスキー)／バイク便／17歳／153・41・80・51・83／桃色／スプリンター／ホッペタ

マルカ



◀データ／まるか イーヴル・ストーン(全流通)／ライター／17歳／158・47・82・54・83／だいたい／ラムダ／臀部から後頭部まで

ミーア



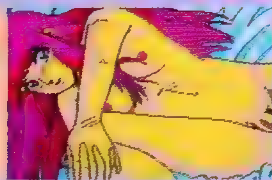
◀データ／みーあ／イーヴル・ストーン(全流通)／ビデオレンタルの店員／19歳／160・49・84・52・86／ピンク／マキシマ／おっぱいのさき

三浦ちさと



◀データ／みうらちさと／ぴんきぃ・ぽんきぃ第1集(エルフ)／学生／16歳／158・47・81・49・86／だいだい／カリーナED／おへそ

美紗



◀データ／おかだみさ／コスモスクラブ(ジャスト)／学生／18歳／156・47・83・55・89／白のストライプ トヨタ2000GT／わきばら

みなせみく



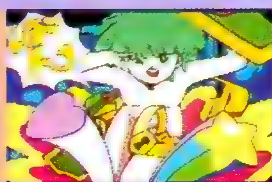
◀データ／みなせみく／フォトクラブ(ハード)／学生／16歳／151・42・78・47・82／青／ガゼール／あごからへそまでの直線区間

ミノタウロス



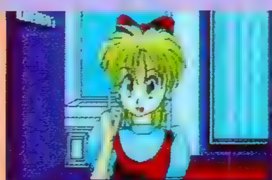
◀データ／みのたうろす／カオスエンジェルズ(アスキー)／きこり／20歳／161・43・84・56・88／バーミリオン／ブリザード／おしり

ミミック



◀データ／みみっく／カオスエンジェルズ(アスキー)／学生／19歳／160・45・81・51・84／黒／ステップバン／カギ穴とか

めぐみ



◀データ／めぐみ／イントゥルーダー(アリスソフト)／メイド／21歳／157・48・81・53・88／青／BMWでスモークの入ったヤツ／鎖骨

や行

●や行の女の子／八木知世／山吹先生／結衣／ゆき／由紀／陽子／この行のおすすめは山吹先生です。大人の色香というか、服を着ていても色気がむんむんと漂ってくるのが（じゅる）いいですね。一転して女子高生の陽子ちゃんはパンツまる見えで寝ていますが、こちらもこれからやるぞーっという気にさせてくれるので好きです。

八木知世



◀データ／やぎともよ／デリンジャー（ジャスト）／学生／18歳／164・49・83・55・87／水色／レーザー／左のぱいはい

ゆき



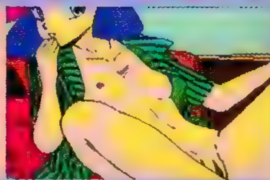
◀データ／ゆき／パワフルまあじゃん2データ集1（デービーソフト）／デザイナー／19歳／162・50・84・54・86／緑／ミニクーパー／むね

山吹先生



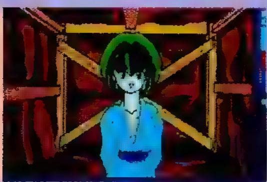
◀データ／やまぶきさくら／ポッキー（ポニーテール）／先生／24歳／168・46・87・51・90／白／アウディクワトロ／食道から胃にかけて

由紀



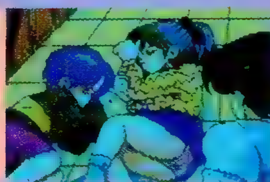
◀データ／ゆき／コスモスクラブ（ジャスト）／学生／17歳／155・46・78・44・82／木目／117クーペ／弁慶の泣きどころ

結衣



◀データ／ゆい／イントゥルーダー（アリスソフト）／メイド／16歳／152・41・80・51・82／銀／コルサ／縛られるのがいい

陽子



◀データ／ようこ／長くて甘い夜（グレイト）／学生／12歳／128・29・57・37・60／緑／アコードエアロデッキ／ももの内側

ら行

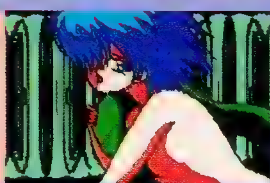
●ら行の女の子／ライラ／らんこ／リザードマン／レイラ／この行のおすすめもなにも4人しかいません。自分のまわりを見たってら行ではじまる女の子は少ないでしょう？ べつにページのつごうとかそんなわけではないのです。さて、一応おすすめはらんこですが、この子に会うためにはパスワードが必要だったりします。

ライラ



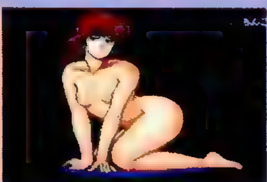
◀データ／らいら／イーヴル・ストーン（全流通）／タクシーの運ちゃん／20歳／156・41・84・42・87／黄緑／セドリック／むね

リザードマン



◀データ／りざーどまん／カオスエンジェルズ（アスキー）／歌手／16歳／159・39・80・48・83／緑／ガゼール／のーみそ

らんこ



◀データ／らんこ／パワフルまあじゃん2データ集2（デービーソフト）／家事手伝い／17歳／162・42・86・46・88／青／アルト／こし

レイラ



◀データ／れいら／イーヴル・ストーン（全流通）／キーパンチャー／19歳／157・41・82・45・84／青／ピアッツア／ぱいぱいぱふぱふ

わ行

●わ行の女の子／ワーウルフ／ワータイガー／ワーベアー／ワイバーン／若草知香／渡辺みさ子☆この行のおすすめはカオスエンジェルズの3人ワー姉妹です。ワーウルフはボーイッシュが好きな人に、ワータイガーは熟女タイプが好みの方に、ワーベアーははやりのアニメファンにと書いたら怒こられるんだろうな、やっぱり。

ワーウルフ



◀データ／わーうるふ／カオスエンジェルズ（アスキー）／畳屋／16歳／160・43・81・47・85／あずき／アクティ／みみたぶ

ワイバーン



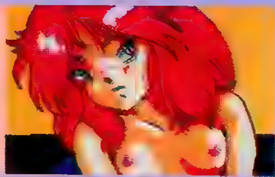
◀データ／わいばーん／カオスエンジェルズ（アスキー）／漫画家／19歳／156・45・80・50・83／ピンク／セフィーロ／はね

ワータイガー



◀データ／わーたいがー／カオスエンジェルズ（アスキー）／中華料理屋／18歳／155・42・82・45・84／赤／ドミンゴ／ぱいぱい

若草知香



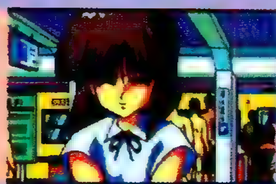
◀データ／わかくさちか／天使たちの午後III（ジャスト）／学生／17歳／152・43・82・50・86／ピンク／シティカブリオレ／おっぱい

ワーベアー



◀データ／わーべあー／カオスエンジェルズ（アスキー）／ぱこぱこ屋／12歳／125・30・53・46・58／金／スバル360／ももの内側

渡辺みさ子



◀データ／わたなべみさこ／ぴんきぃ・ぽんきぃ第2集（エルフ）／学生／17歳／153・44・83・51・87／青白の水玉／ダットサントラック／まゆげ

おまけ

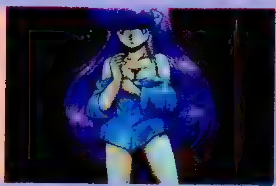
●おまけの（名前がなかったのでボツになりそうになった）女の子☆ピンクのブルマーをはいた女の子／腕立てふせする女の子／星飛馬する女の子／のけぞる女の子☆このなかでは清楚そうな、腕立てふせする女の子です。ところで、この女の子たちの登場するゲームはスペースキーを押すだけのいわゆる電動紙芝居です。

ピンクのブルマーをはいた女の子



◀データ／ぴんくのぶるまーをはいたおんなのこ／パペットショー（グレイト）／女子高生／16歳／145・43・78・77・80／ピンク／ジェミニ／髪

星飛馬する女の子



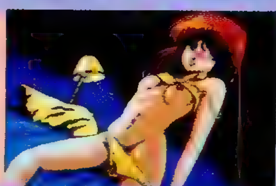
◀データ／ほしひゅうまするおんなのこ／美しき獲物たちVI（グレイト）／高校生／17歳／168・55・80・53・81／紫／フェラーリ／両肩

腕立てふせする女の子



◀データ／うでたてふせするおんなのこ／パペットショー（グレイト）／お嬢さま／中学生／14歳／154・40・77・52・78／黄色／BMW／せなか

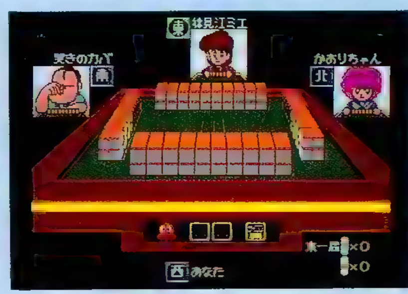
のけぞる女の子



◀データ／のけぞるおんなのこ／美しき獲物たちVI（グレイト）／人妻／165・60・88・56・83／黄色／ベンツ／当然あそこ……

第1回 ジャンピューターの逆襲

記憶のラビリンス



麻雀は不可思議なゲームだ。実力のある人でも負けることがある。実力があっても負けると、ヘタだといわれる。不可思議だ。

その不可思議な麻雀の魅力をギョーシュクしたのが、この『ぎゅわん自己』シリーズ。麻雀の楽しさは、上がったときの快感、先に何があるかわからないサスペンス、人のリーチにカカンに挑むスリル、などなど、これらすべてがない混ぜになって、それにツキと実力といった要素が巧妙にかけ合わされ、4人が一堂に会した、いうなれば俳諧の連歌のような、「その場、その時だけの芸術」が成立するのだ。なんてね。ちょっと大げさだけど、麻雀は他の3人のメンバーとともに作るゲームなのだ。

麻雀ゲームで悲しいのは、相手があくまでコンピュータだということ。あんな時間くうもの1人でやっても面白くないのだ。そこんとこに着目したのが『ぎゅわん自己』というわけ。

このゲームなら、コミックで知っているキャラが、人間的というか超人間的というか、とにかくコンピュータらしくない麻雀の打ち方をしてくれる。コミックさえ読んでいれば、少なくとも1人で打ってるという感じはしない。『ぎゅわん自己』シリーズは、PCなどでは、オリジナルの他、2作が出ているが、MSX版では、2まで。PC版では、人数をかせぐため、あまりにもマイナーなキャラまで出ているので、MSX版のほうが、タイトでピリッとまとまっている、という印象だ。

数あるキャラの中でも、対戦が楽しいのは、ミエ、金蔵、ゴッドハンド、片チン大王、森田あたりか。片チンは、コミックではさして出番はないが、なんというか、本物の片山まさゆき氏といっしょに麻雀をしているようで楽しいのだ。ちなみに、本物の片山まさゆき氏は、すごーくきれいな麻雀を打つ。私などのようなタコと戦っても、絶対に自分の麻雀を貫く、という感じではありました。

コミックの中のキャラではミエちゃんが個性を感じさせていい。ドラ夫とともに、連載中のほとんどのストーリーに登場しているのでなじみが深いというのもあるのだが、ドラ夫の打ち方が全方位的というか、その場その場で最適な打ち方をしているようなのであまり個性が感じられなくなってしまってるのに対し、ミエちゃんはうまいのだけれどもどこかにクセのようなものがあって、それが、個性を感じさせる原因になっているらしい。アンコウ系が好きとか、タンヤオが好きとかだんだん大きな手を狙ってくるとか、すべてが、ミエちゃんの個性になっている。

ゴッドハンドは、一発ヅモをくり返されるとツライが、はずしたときの淋しそうな顔がカワイイ。金蔵と戦うのは、挑戦してみたい、という気持ちを起こさせるキャラだから。モリケンは地味なキャラだが、イッツー狙に徹しているところがいい。

ゲームを始めるときに、「今日のメンツは……」と考えるのが楽しくなるのは、このゲームだけなのである。

50音順ゲーム事典

第2版

序

MSXが市場に現れて6年、長いような短いような、不思議な年月が過ぎ去った。その間にハードの仕様は大きく3回変わり、そのたびにプログラマが悲鳴をあげた。

こうした、血と汗と涙とその他のよくわからないものから生みだされていったゲームたち。すでに、商品としての価値を失っているものから、現役の最新ゲームまで、ウル技を中心に収め、ゲーム名さえわかれば引くことができるように、ゲームタイトルを50音順にならべた。

なお、特に人気が高いと思われるゲームについては、できるだけ多くの分量をさいて、くわしく記述したつもりであるが、あまり人気のないゲームは割愛した。ご容赦いただきたい。

この事典が多くのMSXゲーマーの役に立つならば、これに越した喜びはない。（編者）

凡例

収録したゲーム　巻末に付録として収録ゲーム名一覧をつけたので参照してほしい。

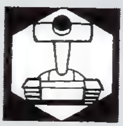
見出し　以下の5つの視点からゲームを分類し、一目でわかるように**太字**で表した。



ゲームのぞき穴　隠れキャラクタやミュージックモードなどゲームのバグやウル技の数々を収めた。



通り抜けできます　RPGやAVGなど難解なので解くことができないというゲームのためのヒント集を収めた。



えりぬきストラテジー　シミュレーションゲームの代表的な戦略を要点をまとめて、わかりやすく解説した。



ゲーム百字軍　ゲームを科学的に分析して人々の生活のために役立てる、という基準で貴重な情報を収めた。



えりぬきマップ　RPGを中心に、あったほうがゲームを進めるうえで助けになると判断されたマップを収めた。

あ

アークス

ミュージックモード　最初の村の広場のところで〔F５〕と〔SELECT〕をいっしょに押すとメッセージのところに数字が表示され、ミュージックモードになる。カーソルキーの上下で曲が変わる。

ダンジョンで安全に体力を回復　モンスターと戦ってダメージを受けたら、カベを向いて休憩のコマンドを選びます。すると、カベを向かずに体力回復するとモンスターが襲ってきたのに、全然モンスターがでなくなるのだ。

ダメージを受けない　聖殿地下の４つの宝を、いちばんまえにいるキャラに全部持たせます。そして、このキャラだけ炎の壁の魔法を使い、残りは全員ふつうに戦います。１ターン終わってからリターンキーかジョイスティックのBボタンを押すと、減ったはずのPLが増えていきます。

Q　エリンのペンダント、ディアナの金の指輪、ピクトの銀の鎖などは売ってしまってもいいのでしょうか？　もし、売ってもいいならどれぐらいの値段で買い取ってもらえるのでしょうか？

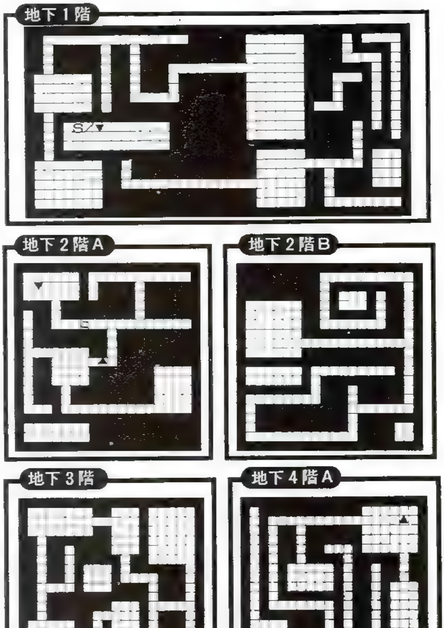
A　売っても全然かまいません。下取り価格はエリンのペンダント500〜625G、ディアナの金の指輪800〜1080G、ピクトの銀の鎖は600〜660Gです。

Q　どうしても仲間がみつかりません。一番最初はトロン・ティアだ！　と聞いたのですが……

A　よろずやで地図を買ったら、いろんなところへでかけていこう。すると、遺跡の下にダンジョンが見つかる。ここで出会える。

バファイにある最後のダンジョンを載せておく。ここで火の精霊に会い地下６階にいる金竜のところへ行けばもうラストは近い。記号で示してあるのは最短ルートだ。ここは地下２階で火の精霊の会ったら寄り道せずに一気に地下へと進もう。

S＝スタート、E＝イベント、▼＝下への穴、▲＝上への穴



ザ・ほめごろし　高いお金を出して買ったソフトも意外につまらなくて、がっくり。やり場のない怒りに身を震わせたことがある人も多いことだろう。そんな人々のハケロのコーナーだ。

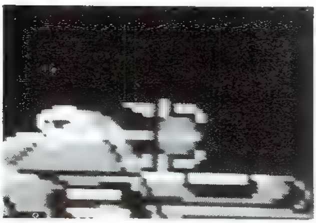
R-TYPE

究極のウル技　〔ESC〕でポーズをした後〔F7〕を押し、そのあとに表のキーを押せばできます。

〔ESC〕を押して〔F7〕を押す

BS	ステージクリア
0	フォース消去
1	対空レーザー　1回押すごとに1段階ずつパワーアップする
2	反射レーザー
3	対地レーザー
A	無敵
B	無敵解除
C	スピードアップ
D	スピードダウン
E	自機増殖
F	自機減少

巨大戦艦すり抜け技　ステージ3の巨大戦艦の上にある壁と戦艦との間にわずかなすきまができるのを知ってる?◇すきまができたらすばやく上に抜けずっと上を押しっぱなしにすれば弱点のところまで通れます。もちろんフォースは必要なのです。砲台にやられちゃうもんね。



←いたた! でもだいじょうぶすり抜けますって。へいきだってばぁ。そうそう、ちゃんとフォースは前につけておかなきゃ砲台にやられちゃうよ

蒼き狼と白き牝鹿・

ジンギスカン

バッドエンディングのあとには　まず、跡継ぎがいないようにしたら、とにかく死にます。そしてエンディング画面が出て、「もう一度しますか?」と聞いてきたら、Nを押します。するとタイトル画面がいつもと違う感じで出て、その後しばらくすると作者の名前が出てきます。

ラッティ姫?　みなさん、たいへんです。ジンギスカンをしていたら、ラッチ姫というとんでもないブスからラッティ姫というのが生まれてしまいました。ううっ、なんか怖い考えになってしまった。

裸攻め　兵士配分を本隊1%の歩兵、第1部隊99%の弓矢とする。本拠地よりおとり国の順番が先に来たら食糧を0にして敵に攻めこませ、3分の1程度の兵力で同季節内に取り返す。攻めこまれるまえに本拠地のコマンドになったらわずかでも食糧を送る。おとりにする国は兵の損失を抑えるため、北方の国が最適。**解説**:攻め取られた国の本隊が1%だから、敵第1部隊を味方本隊に引きつけておいてほかの部隊で敵本隊を攻略するというものだが、攻めさせるための工作から奪い返すまでを1季節内にやらなければならないという点に無理がある。攻め取られてから奪い返すまでに攻め取られた国のコマンドが入ると部隊編成を変えられてしまうのだ。

一騎討ちの条件　兵士配分を本隊99%騎馬、第1部隊1%騎馬として、ひたすら武力を上げます(レベル1では800以上、レベル2以上なら900以上)。そして、みずから攻めこみ、敵本隊以外を全滅させたあと、本隊を攻撃し、一騎討ちを申しこまれたら受けます。コンピュータは、こちらの兵力が5倍以上になるかまたは5分の1以下になると、一騎討ちを挑んでくるようです。敵の半分の兵力で攻めこんで同じ戦いかたをすると、本隊同士の戦いが劣勢になるのですが、兵力比が5分の1を切ると、敵は何を血迷ったのか、一騎討ちを申しこんで来ます。

アークス　感動した! とにかくシナリオがよい。最初の出会いと最後のうらぎりがよかった。というかそれを除いたら、とんでもなくつまんないRPGだった。AVGとして売ったほうがよかった?

ゲームが始まってまもないころは、どの国もまだ兵力がない。そこをねらって早くから戦争を仕掛けたいと思うのだが、テムジンにしろジンギスカンにしろ、はじめのうちは能力値が低い。だから、ヘタに攻めこむと、兵力では勝っていてもいざというときに一騎討ちを申しこまれて断るに断れず(一騎討ちを断ると統率力が半減してしまう)、負けてしまう。

そんなときに有効なのが、こちらから一騎討ちを申しこんで敵に断らせる戦術だ。

戦術をまとめると

右ページは、この戦術を使って勝った戦争の連続写真をもとに、手順をチャート化したものだ。チャートのようにプレイするときの注意点は、①攻めこむときの兵力は敵国の兵力より1割ほど多くすること(兵士配分で、本隊を20%にしているのは、敵国の兵士配分が本隊を50%弱にしていることが多かったからだ)
②敵本隊と接触した直後に敵本隊の攻撃を受けて本隊の兵力が減るが、このとき兵力が敵本隊の2割以下になってしまったときは作戦をあきらめること。2割以下だと一騎討ちを受けられる可能性が高いのだ。ちなみに、あきらめるときは、すぐに第1部隊と合流して敵の本隊以外の部隊を全滅させないように注意しながら敵本隊をたたけばいい。そのうち兵力差が大きくなると敵本隊は逃げまわるので、ひたすら追いかけてたたけば勝てる。
③一騎討ちを申しこむときは、本隊と第1部隊が接続していないこと。接続していると、やはり一騎討ちを受けられる可能性が高いのだ。
④第1部隊は、本隊が一騎討ちを断られたらすぐに本隊に合流して本隊を強化すること。つぎのターンの敵本隊からの攻撃で本隊が全滅してしまうかもしれないからだ。
最後に、敵本隊をたたくまえに敵本隊以外の部隊を全滅させておくこと。そうしないと敵本隊は逃げ出してしまう。

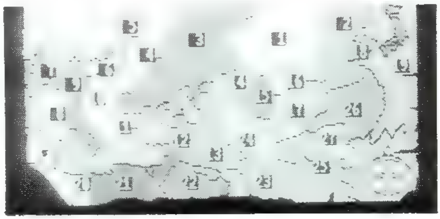
といったところ。ちょっと複雑で難しそうに見えるが、やってみるとけっこうかんたんに成功する、何事も「なせば成る」だ。

効果絶大

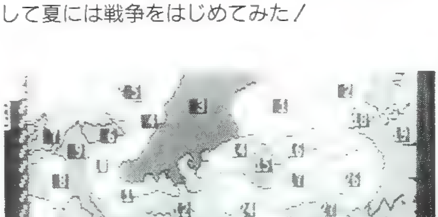
チャートの実験例は、ゲームが始まってまだ1季節の、1206年の夏に第2国に攻めこんだときのものだ。チャートの上から2つ目の写真でもわかるように、ジンギスカンの能力値は、第2国の大将の宣宗よりもずっと低い。こんな状態でまともに戦ったら、最後の最期に一騎討ちを申しこまれて受けいれたとたんに捕虜にされてしまうところだが(一気討ちの結果はほぼ武力の値できまるようだ)、一騎討ち戦術が成功したため、なんなく第2国を取ることができた。そして、この勢いで、下の写真のように3年で7か国取れた。

たった3年で7か国も取れた!

編集部で試したところでは、世界編からふつうに始めてから3年のうちに7か国も取れた。ただし、内政や自分の能力値を上げるための訓練はまったくやっていないのだ。



1206年春。世界編からはじめたばかりなのでジンギスカンの能力値は低い。ふつうなら武力アップにはげむところだが、春に少しだけ内政をして夏には戦争をはじめてみた!

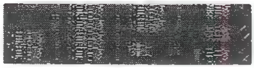


1209年春。第2国→第18国→第19国→第26国→第27国→第17国→第16国と3年のうちに7か国も取れた。この勢いなら1220年から1230年には世界を統一できそうだ。

イースII　このソフト、じつはリリアに薬をやらなくてもクリアはできるのです。でも、じわじわと病魔がリリアをむしばんでいくのかと思うと目頭が熱くなります。で、リリアに薬をやらなくてもいいということは、ラウルも助けなくていいということになりま

戦術チャート / 実戦例

兵士配分を変更する　　本隊　20%（騎馬隊）
第１部隊80%（騎馬隊）

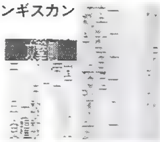


◀兵士配分で、本隊を20%、第１部隊を80%にする

隣接国へ攻めこむ

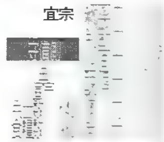


ジンギスカン



対

宣宗



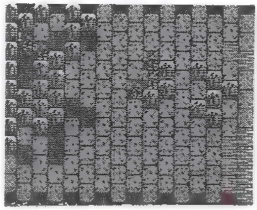
本　隊

兵士が敵本隊の５割を超えているか？
→ YES：分散移動で兵力を調整する
→ NO

第１部隊

敵本隊に接触しないように注意しながら敵本隊以外の部隊をたたく

分隊は第1部隊に合流させる



◀できるだけ敵本隊に近い場所に布陣する。このあと、本隊の兵力を調整し、第１部隊に敵の本隊以外の部隊をたたかせておく。そして、本隊は敵の本隊を目指して移動するのだ。

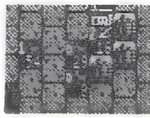
本隊：敵本隊と接触する



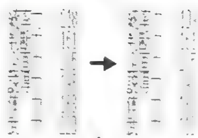
第１部隊：いつでも本隊と合流できる位置で待機する

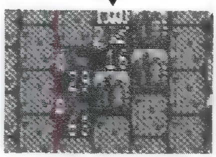
本隊：一騎討ちを申しこんで断られる

第１部隊：一騎討ちが断られたら本隊と合流する



一騎討ちを断られる

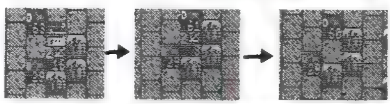




▲本隊が敵本隊と接触し、かつ味方の第１部隊と本隊が接触していない状態で、一騎討ちを申しこむ▲敵大将は一騎討ちを断り、統率力と武力が半減する▶一騎討ちが終わったら、ただちに第１部隊を本隊に合流させて本隊の強化を図る

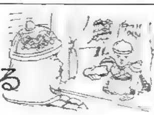
隊本隊以外を全滅させる

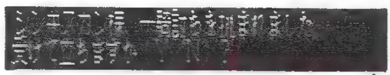
敵本隊と接触してたたく



▲敵本隊から離れて敵の本隊以外の部隊を全滅させるのだ

敵本隊から一騎討ちの申し入れがあるので受ける





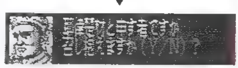


▲▶敵本隊をたたき、兵力の差を大きくすると敵から一騎討ちの申し入れがある

敵大将を捕虜にして戦争に勝つ







▲一騎討ちに勝つと戦後処理になる

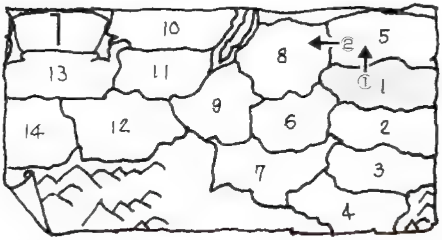


▲攻めこんだ国を本国にして、つぎの季節にも戦争するのだ

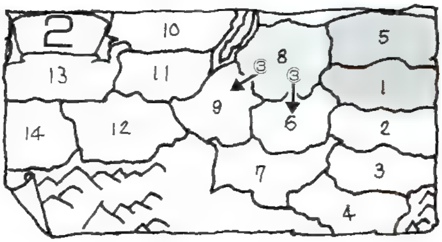
す。しかし、ラウルもまた数日後には餓死してしまうのかと思うと、シナリオに縛りつけられているキャラクタたちが哀れに思えてならない。こういった、ゲームの悲哀を悟らしてくれるすばらしいゲームだ。



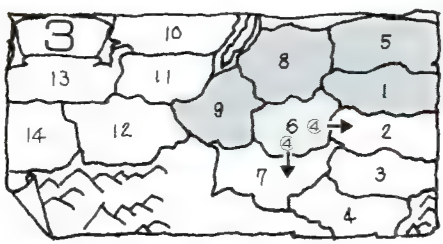
モンゴル統一法　モンゴル編で苦しんでいるプレイヤーの多くは、戦争そのものではなく、戦争を仕掛けていく手順を考えるときに失敗しているのだ。だからおせっかいと知りつつ、もういちどモンゴル編で勝つ手順をおさらいしよう。まずは、初期設定でテムジンの能力値をすべて100以上に設定して、はじめのうちは内政と自分の武力アップにはげむ。そして、武力が999まで上がったら、いよいよ戦争を仕掛けはじめる。下のマップのように、6ステップでモンゴルが統一できるはずだ。



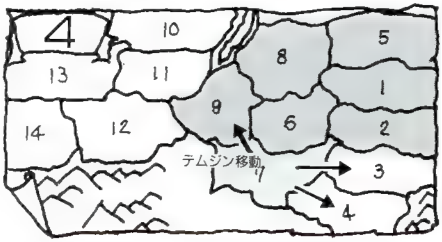
第5国に攻めこむ兵力と第1国に残す兵力を住民配分で町作りの人数を減らして確保する。戦争に勝ったら第5国を本国にし、住民配分で全住民を兵士にしてから第8国へ攻めこむ。



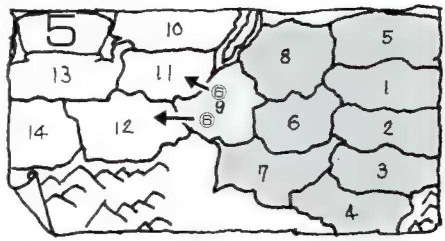
第8国を本国にして第6国と第9国を同時に攻められるだけの兵力と金を用意し、1回目のコマンドで住民配分で食糧作り1人以外は兵士にし、2回目に第9国、3回目に第6国を攻める。



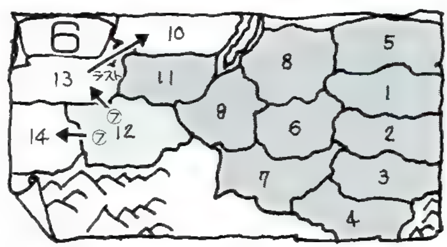
最後に攻めこんだ第6国を本国にする。このころになると統率力が下がるので、1季節ぶんは能力値の回復に終始し、つぎの季節の2回目に第2国、3回目に第7国に戦争を仕掛ける。



第7国を本国としたら、東半分に残った2か国を攻める。兵力的につらいようなら、第1国に残しておいた兵を第2国経由で移動させるといいだろう。



西半分を攻めるまえに第9国(本国)で戦争の資金をためておく。また、テムジンの能力値を上げるために、自己訓練をする。第11国と第12国を同時に攻め、第12国を本国にする。



第14国と第13国を同時に取る。最後に残った第10国を攻めるときは、1回目のコマンドで第14国の兵を第13国へ移動させ、2回目で第11国の兵も第13国へ移動して全兵力で攻めるのだ。

韋駄天いかせ男　十字軍でネタがなにもないときにしかたなく遊んだソフトだったが、ひどかった。正直にいって遊ぶとかそういう種類のソフトではなかった。こんなものやらせるな、バカ。パオパオちゃんもこういっている「だめだよ〜ん」

あ

全行程で10年弱

そういうわけで、モンゴルが統一できた。戦争をはじめてからモンゴルを統一するまでの時間は短いものの、武力アップにけっこう時間がかかるので、6ステップで約10年といったところだろう。モンゴル編をクリアすると、そのまま世界編へと突入するわけだが、モンゴル編のうちに鍛えておいた武力はそのまま持ち越されるし、兵力も最後に取った国のものになるので、世界編からはじめるときよりもずっと有利にゲームが進められる。世界編ではモンゴル編ほどうまくはいかないけれども、この例と同じように、敵国と隣接する自国の数が増えないように戦争していけば、かんたんに勝てるはずだ。

世界編版各国のデータ一覧　下の表のデータは、ゲーム開始時の1206年の状態にあわせてある。武将候補にできる人数は5人にかぎられているので、登用するのはとくに優秀な者にしたい。とくにお勧めな人材を4人選んでみた。1人目は、第2国金の耶律楚材。2人目は、第3国クマン族同盟のイーゴリ一公。3人目は第9国神聖ローマ帝国のフランドル伯。4人目は第26国南宋の長春真人だ。なお人材の能力値は、6つある能力値の平均で、これらは年令があがるにつれて上昇することがある。また、姫との相性は、ジンギスカンで調べたもの。記号は、○……愛を語ればOK、△……金で歓心が買える、×……相手をしてくれない、という意味だ。

	国名	君主	人物	年令	能力	統率	判断	企画	説得	体力	武力	姫	相性	特産品
1	モンゴル帝国	ジンギスカン	ガラウン	10	145	140	137	171	156	131	133	ボルテ	○	毛皮
2	金	宣宗	耶律楚材	16	361	351	421	325	333	347	351	岐国公主	×	絹
3	クマン族同盟	バスチカン	イーゴリ公	28	218	255	250	266	216	241	264	クリスチナ	△	毛皮
4	キエフ公国	フセボロト3世	ドミトリ	34	155	148	173	171	201	141	187	カザリン	×	毛皮
5	ドイツ騎士団領	ザクセン公	ハインツ	21	97	110	82	85	99	112	81	エリカ	△	陶磁器
6	ポーランド	レシェク1世	ビウスツキ	25	74	69	59	83	75	59	77	ジェシカ	×	貴金属
7	イングランド	リチャード1世	ロンシャン	40	121	116	96	140	120	99	102	ベレンガリア	○	織物
8	フランス	フィリップ2世	アルベルトゥス	11	129	121	125	157	121	132	155	フランソワ	×	貴金属
9	神聖ローマ帝国	ハインリヒ6世	フランドル伯	24	263	243	235	291	230	310	259	カトリーヌ	○	ガラス
10	ハンガリー	エンドレ2世	マジャール	26	118	142	111	120	102	116	123	ルイザ	×	織物
11	ビザンツ帝国	アレクシオス	ダンドロ	41	182	212	176	182	218	167	195	テオドーラ	○	貴金属
12	セルジュク連邦	ケルクバト	ベク	15	193	148	164	145	154	189	154	ジェムキン	×	宝石
13	ホラズム	ムハンマド	イナルジューク	31	202	195	212	210	157	232	210	テルケン	×	ガラス
14	西遼	チルク	クチュルグ	26	153	162	133	172	153	148	156	耶律美奇	×	宝石
15	ウイグル	バルチュク	ヤラワチ	29	91	94	89	112	95	87	79	クッパ	○	香料
16	西夏	桓宗	セングム	31	94	95	86	80	93	103	77	チャカ	×	毛皮
17	吐蕃	サキアバ	ネイク	40	117	131	97	115	95	102	107	ロサン	×	木工品
18	高麗	神宗	鄭仲夫	29	143	141	137	115	127	137	144	ヨンスン	×	医薬品
19	日本国	源　頼朝	畠山重忠	42	143	154	124	130	135	123	145	北条政子	○	絹
20	ムワヒッド朝	スルタン	バルク	31	206	189	199	216	243	201	237	イザベラ	×	宝石
21	アイユーブ朝	サラディン	スンナ	29	103	96	116	114	108	112	115	ロム・アリ	△	ガラス
22	カリフ領	カリフ	ベイ	18	131	121	121	129	155	139	113	カタリナ	×	織物
23	インド諸王朝	バルルーラ2世	ヒイラマ	43	143	181	158	154	142	149	198	マンスール	△	医薬品
24	ゴール朝	ゴーリー	クトゥブ	17	203	172	216	184	224	216	241	ゴータマ	△	香料
25	パガン朝	ナラパテシトゥ	ツジーヴ	19	54	53	64	49	55	51	65	クク	△	織物
26	南宋	寧宗	長春真人	48	388	416	364	408	456	460	464	麗華	○	陶磁器
27	大越大理連合	段宗	江宗	18	100	90	96	119	109	89	101	パイタ	×	木工品

うっでいぽこ　買って得したと思います。パスワードの「あ」と「お」や「わ」と「ね」がとってもよく似ているからよく見ないと間違えます。だから観察力が養われていいとおもいます。また動きがのろいのでニブイ人にも親切。だけどいちばんよかったと思うのは、謎

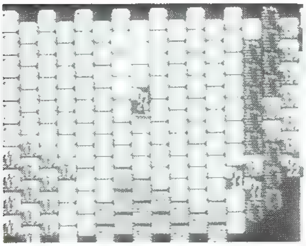
城の防御度を上げて敵を撃退する ジンギスカンをプレイする場合、住民配分の加減で国の状態が変わるが、ボクはとくに城造りを重要視する。たとえば、最初の季節で城造りに住民総数(ふつうの住民に兵力を加えたもの)25〜30%とかなり多くの人数を配分し、兵士配分を本体100にしておく。これで、ゲーム初期で自分がまだ能力値を上げているときに敵が侵入してきても、本隊を城に置いて、ひたすら待機するだけで(こちらから攻撃しないのがミソ)、兵の損失を低く抑えながら3〜4倍の敵を撃退することができる。

解説：全兵力を堅固な城のなかに集め、自国の兵力の損失を抑えながら敵の消耗をねらう戦法を、籠城という。**籠城戦法の効果**　表を見てほしい。たとえば、城の防御度を最大の999にして籠城をしたときは、自国の兵力260で兵力450の敵を相手に、一度も攻撃することもなく敵を撃退できるのだ。しかも、味方の兵力の損失は、わずか28(約11%)だ。敵の兵力の減り方に比べて、じつに16分の1という戦果だ。このような極端な例でなくとも、城防御度が300もあれば、敵の侵略にたいして十分な効果を上げられる。また、中盤以降には、戦略拠点となる国の城防御度をとことん上げておいて、攻められたときにもあまりダメージ(兵力の減少)がないようにすることもできる。

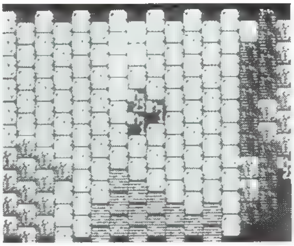
籠城戦のケースデータ

城防御度		自軍兵士数		敵兵士数		勝敗
戦争前	戦争後	戦争前	戦争後	戦争前	戦争後	
999	897	260	232	450	0	○
889	776	230	183	450	0	○
830	723	100	0	400	107	×
776	616	100	0	1090	1086	×
677	403	400	10	980	0	○

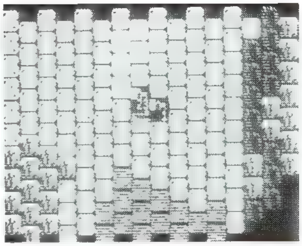
実験・城をかためて国を攻る



籠城戦法の流れを追ってみよう。敵が侵入してきた。自軍兵力は、すべて防御度999の城に配置しておく、こうしておけば大ケガはせずにすむ



敵が城に接触した。攻撃をしかけてくるが、自軍は、城の防御度にまかせて、ひたすら待機する。じっとがまんすることも戦をするうえでは必要なのだ



敵がどんどん自滅していってくれた、おかげで戦争終結。一度も攻撃をしないで完全な籠城戦法で敵を撃退した。あとは敵将を処刑するだけだ。

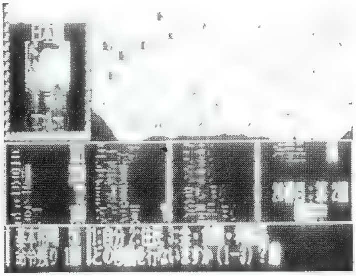
モラルを上げる　モラルが低いとき、モラルを上げようとして住民に金や食糧を分配しても、住民が200もいればそれほどモラルは上昇しない。しかし、税率を90%以上に上げてから40%くらいに下げると、一気にモラルが200も上がる。

理想税率は上げも下げもしないほうがよい。なぜなら将軍たちは理想税率と同じになるまで何度も税率を変更するらしいのだ。そうしているあいだにモラルがどんどん下がってゆく、これは非常に効率が悪い。

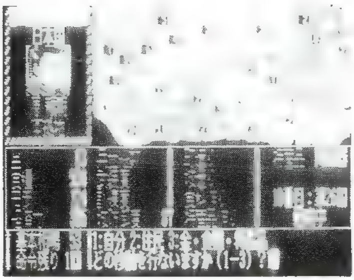
他国の住民をかき集める　源頼朝で1年半で兵を増やし、よい武将を手に入れ、まわりの国を弱くする(戦闘では頼朝が攻め、取った国を本国、もとの本国を直轄地とする)。コマンドをならべていきます。●1206年春①本隊10%、第1部隊90%(騎馬隊)に、②全住民を兵にする、③18国を兵60で攻め取る。夏①本隊10%、第1部隊90%に、②全住民を兵にする、③2国を全兵力で攻め、耶律楚材を召し抱える。秋①北条義時を降格させる、②北条泰時を降格させる、③耶律楚材を婚約さ

が難しいので見つけようとするうちに、ねばり強くなることです。

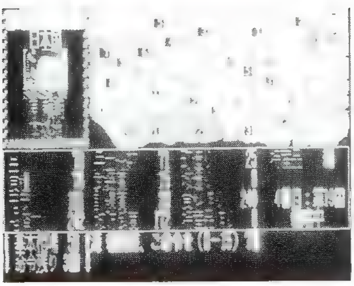
せる。冬①兵・住民をすべて食糧作りに、②住民をすべて19国に移動、③自分を19国に移動。●1207年春①兵を150ぐらいにする、②統率力を訓練、③26国を兵100で攻め取る。夏①兵・住民をすべて食糧作りに、②住民をすべて19国に移動、③自分を19国に移動。**解説**：このままではとても使えるとは思えない。戦争で勝っても兵力が少なすぎてすぐ攻めこまれるからだ。しかし、19国に食糧作りを残し、2国で住民を19国に移動させず、自分だけが移動して全兵力で26国に攻めこむなら、十分使えそうだ。ただ、いきなり18国に60人で攻めこんで勝ち、しかも2国に勝てるだけの余力を残せる人がどの程度いるかは疑問だ。



↑18国・2国でかき集めた住民を19国へ移動させ、すぐに自分(源頼朝)も移動する



↑26国の住民をすべて19国へ移動させ、すべての住民を19国に集中させるのだ



↑住民は345人もいるが、冬だというのに食糧がすくなく、武装度・訓練度があまりにも低い

アグニの石

時計の表示を変える　考えるモードのときに〔SHIFT〕+〔INS〕+〔DEL〕を押すと時計の表示(：とかPMとか)を変えられる。

悪魔城ドラキュラ

パワーアップ時間が1.5倍　砂時計を宝箱から出し攻撃する。そうすると砂時計が横に倒れるので取る。

アシュギーネ～伝説の聖戦士

ワープなど　①グール人の出てくる面の右はしに行き左へ歩く。背中が見えたら止まる。グール人はしっぽだけ残す。②ステージ2→7とステージ3→5の語べの右でカーソルの上を押すだけでワープする。③「まつしたでんきぱなそにつくあしゆぎいね」というパスワードは強いキャラがでる。

アニマルランド殺人事件

正直ものにはなにもない？　迷いの森でボールを見つけ湖か川に投げ込む。水中から水の妖精がでて「あなたのおとしたボールはこのよごれたボールですか？　それともこのきれいなボールですか？」という。正直にきたないほうを選ぶと2個もらえるが、役にはたたない。

アルカノイド

コンティニュー　タイトル画面でカーソルの右と左を押しながら〔GRAPH〕を4回押してスタート。もうひとつ、タイトル画面でカーソルキーの上下左右のすべてと〔INS〕キーを押しながら〔かな〕キーを4回押してから、専用コントローラーのボタンでスタートすると、242機になる。

アルカノイドⅡ

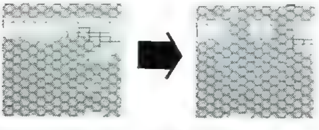
17面までのカンタン面とばし　面とばしの方法があるぞ。やり方はいたってカンタン。〔ESC〕か〔TAB〕をゲーム中に押せばいい。〔ESC〕はR面、〔TAB〕はL面のつぎの面へ行ける。ただしどっちも17面のボスキャラまでしか行けないのだ。あしからず。

バウスが39機まで増えるチャンス　R面の5面でバウスを39機まで増やす方法がある。まず、かならず出るニューディスラプションを取る。つぎにボールを上にいる敵のほうへやる。ときどき下にくるボールをそらしていれば、点が勝手に上がっていって、バウスが39機まで増える。できなかったら、リセットして再チャレンジしよう。

絶対(たぶん)解けない面　2人プレイで、プレイヤー1はラウンド0で自滅する。プレイヤー2はラウンド0をクリアしよう。すると、今度プレイヤー1の番になったときに、クリアが不可能(だから、たぶんね)な面が出てくる。全て破壊不可能の金のカベでできている面、ひょっとするとななめにすり抜ける技でクリアできるかも？

本当にしょーもない技　エディットのラウンド4でA・Cを選んでスペースキーを押すと背景の色と模様が変わります。もう1回チャンスを下さい。エディットで信長の野望などのデータをロードするとバグった画面が……バキ、ボキ、ベキ／

すごいレーザー　1面でアイテムを何も取らずにじっと耐えていると、金色のアイテムが落ちてきます。これを取ると、貫通力のあるレーザーになります。



ブロックを貫通して敵を倒すほどの威力だけれど、2面に行くともとに戻っちゃう

アルギースの翼

隠しイベント　アルギース国の大地の石像の東のくぼちで南を向いて足元を調べると、水の精霊が現れ、オノのことを聞いてくるので、金のオノと答えると60000もらえます。また、西の地の風の塔の前から東に6歩、南に1歩のところで足元を調べると、子供がかめをいじめているので、10000払ってこのかめをいじめると妹のレベルを16にして、魔法をすべて教えてくれる。

アルバトロス

芝目の方向ときつさの決まる法則　方向は風向きと同じ。きつさは風力と対応している。風力3のときは芝目は赤、1〜2のとき緑、0のときは青となる。グリーンをねらう位置がわかる。

アレスタ&DS0号

ミュージックモード　このゲームはセガ版で先に発売されていて、同じ技があったって知ってた？　デモ画面で〔T〕を押しながらスペースを押すだけ。19種類のBGMが楽しめるぞ。もちろんDS0号のアレスタお試しバージョンでもできる。

アンジェラス

ミュージックモード　ゲームを立ちあげて画面補正モードのあと、〔T〕を押したままリターンキーを押すとミュージックモードになる。スペースキーとカーソルキーの右で曲を順に送り、カーソルキーの左で前の曲にもどります。



これが、グラフィックとセリフのついた豪華なミュージックモード。といってもグラフィックはこれしか表示されない、サウンドはなかなかで必聴ものだ

それは無理だとしても、256色モードで作って欲しかったなー……。そうそう、よく防犯の魔法がバグッてテントに入れなくてリセットしたもんだ。

い

イーガー皇帝の逆襲

ウーロン茶　スロット2にイーアルカンフーを差すとステージ3以降で、父の霊がウーロン茶を落とす。

イース

ダルク＝ファクトもへっちゃらさ
最後の敵ダルク＝ファクトと戦うとき秘密通路発見アイテムのマスク・オブ・アイズを装備していると、床の穴は半分の大きさになるし、ダルク＝ファクトの姿がいつも見えるようになる。

ダームの塔・悪魔の回廊の必勝法
ここは極端に体力が減るのでラーバの部屋まで行くのが精一杯。でも一度セーブしてからロードすると体力が減らない。

カベの中でじたばたの技　これもマスク・オブ・アイズの技だけど今度は役に立たない。マスクで扉が現れる場所へ行き装備したら、なかではずすだけ。

文字が消えない　ダルク＝ファクトとの戦いをディスクを抜いてはじめるとＩＮＳＥＲＴＤＩＳＫと表示され、ディスクを入れても表示は消えない。

店や家がなくなっちゃう！　町で店や家に出入りするまえにゲームディスクをユーザーディスクに入れ換えておくと、店も家も消失して真っ青になる。

イースII

モンスターモード　〔ＥＳＣ〕でポーズしてから〔Ｔ〕〔Ｏ〕の順に押してください。するとモンスターやアドルや町の人たちの拡大されたグラフィックが見られるモードになります。

画面の左にいろんな向きにグラフィックが並んでいて、そのなかのひとつが右に拡大表示されます。カーソルの左右で拡大するグラフィックを選ぶことができます。

グラフィックを選ぶとピコピコ音がしてキャラクタが動いているように見えます。カーソルの上下でバックの明るさを変えられます。真っ白から真っ黒まで変化するので、好きな明るさでキャラを見られるわけです。

いつでも全部のキャラクタを拡大できるわけではなくて、ポーズをかけたときのマップのなかに登場するキャラクタたちだけ。近くにいるヤツだけなのです。いろんな場所でためして、キャラクタの細かいトコまで見ちゃえば、もう敵キャラが怖くなくなる……と、いいね。

ミュージックモード　神殿の地下水路のザコキャラにテレパシーの魔法で話すと「Ｆ３をおしながら、データディスクをたちあげてみな」といわれた。

メッセージ　〔Ｙ〕と〔Ｓ〕を押してプログラムディスクを立ちあげましょう。「ＤＥＤＩＣＡＴＥＤ　ＴＯ　Ｔ．ＯＨＵＲＡ」という文字が現れます。

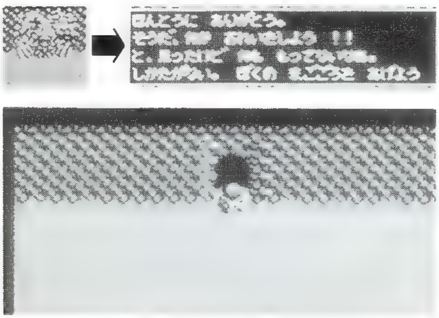
経験値とお金の無限増殖ポイント
ジラの家の地下室であることをすると、カベが崩れて秘密の入口が出現する。ここへ入ると魔物が無限に出現するので、ファイアーの魔法を装備してスペースキーを押しっぱなしにしよう。ＭＰがあるかぎり、ほぼ無限にお金と経験値が増える。

ただし自分が成長するにつれてお金や経験値は少なくなるのであしからず。またこの技はＭＰの残りにも気をつけながらやらないといけないよ。

ルーがぞろぞろ　氷の世界をぬけて溶岩の世界に入る。横に長い通路で邪悪な鈴を使うとルーがわきでる。

クリムゾンII　透明獣というやつがいるがこいつを倒すとガイコツがある、ヘンだ。スライムゾンビも骨はないはずなのに、倒すと骨がある、ヘンだ。家の中に入ると、テレビ冷蔵庫ＭＳＸがない、餓死しないのだろうか、それに、不法侵入だ。盾や剣を売っても

最初と4匹目のボスがいない　まず、ボスの部屋のまえで「イース」のデータディスクに入れ換えます。最初のボスは、部屋に入り変なメッセージが出たら「イースII」のデータディスクに入れ換える。4匹目のボスは、部屋に入ってすぐにセーブし、電源を切って「イースII」を立ちあげ、「イース」のデータをロードしてから、「イースII」のデータディスクに入れ換える。



⇧ボスキャラが場違いなメッセージと共に消え去った。ああよかったね。というところの連続写真

アドルが閉じこめられちゃう　ルーに化けてサルモンの神殿の門を開けてもらいます。そして、入口にちょっとだけ入ったところでセーブします。すぐにロードするといつの間にか門が閉まっています。

韋駄天いかせ男

かんたんに攻略する方法　たとえば、123456で女のコが反応したら、いちばんはじめの2桁の数字を13、14……というぐあいに1ずつ増やし、女のコが脱いでしまうまで(編集部で実験したときは66で脱いだ)数字をかえていくとかんたんにクリアできる。最初の女のコの反応する数字とつぎの女のコが反応する数字は違うので、新しい女のコが出てくるたびに数字をかえて試さなければならない。女のコによっては最初の2桁の数字が99以上になってしまうが、そんなときは真ん中の2桁の数字をかえればいい。

一石にかける青春

無敵と隠れキャラ　〔7〕〔6〕〔5〕〔4〕の4つを押しながら、立ちあげる。キーワードを入力する画面になるので〔CAP〕を押してからLOGと入力してリターンキーを押すと無敵に。同じときにYOSIKOだと女のコが隠れキャラになる。

う

ヴァリス

パスワード　ゲーム開始時のパスワードの3番目の数字に1をたすとステージ2からのパスワードになる。同じく5番目に2をたすとレベルが上がる。

「5619219550」はレベルが255でステージ1なのにビームを持っている最強パスワード。「3010041300」は最弱。

ヴァリスII

Q　麗子型とヘルプアイテムは取らなくてもいいみたいだけどフローティングはどうでしょうか。

A　ステージ4と6のはじめに落ちているフローティングは、落ちているアイテムなので取らなくてもいいかもしれない、と思ってしまう。でもやっぱりここでこのアイテムを取っておかないと、クリアはおぼつかないでしょう。取れるものは何でも取る、がモットーです。

ウィザードリィ

キャラクタメイキングの妙技　キャラクタを作るときに、もらえるボーナスポイントは普通10ポイント前後ですが、根気よく何度も作っては殺し、作っては殺し、とやっていると、そのうち何を勘違いしたのか20〜30ポイントものボーナスがもらえることがあります。

武器を持っている、ヘンだ。ゲームを買うとついてくる「大型布製カラーマップ」あれのどこが大きいのだろうか。

お金もうけのためのダミーキャラ　1枚のディスクには20人までキャラクタを作れますが、本命のキャラクタは1人にしておいて、残りの19人は本命にお金と道具を渡して抹殺していけばいい。

確実にブルーリボンを手に入れる　敵のいる部屋のドアを開けて戦闘状態にする。ここですかさずリセットボタンを押して再スタート。すると敵はほとんど現れず、ブルーリボンのところまで行ける。

属性の違うパーティを組む　属性の同じキャラクタでパーティを組み迷路に入ってリセット。さっきと違う属性でスタートし、リセットした場所まで行き〔I〕を押して、GETで仲間に加えればいい。

ウイングマンスペシャル

女湯　お風呂で板を見ると「われめ」がある。「われめ」をのぞくと女湯が見られる。



シーン2へ行く方法　ディスク1を入れてゲームをはじめ、セーブするとき、ディスク2にセーブします。このとき、何も持っていない状態でないとセーブできません。あとはロードするだけ。

美紅ちゃんの日記　〔C〕を押しながらディスクNO.2を立ちあげる。2つのグラフィックとメッセージを見ることができます。

Q シーン1がクリアできません。取れる物は全部取ったはずですが……ジュース、キーホルダー、ライター、板、エレベーター、望遠鏡。

A スリッパ、タオル、バケツ、水、魚、洗面器、ハンマー、ライターを持って「ふしあな」のなかのクワガタを取ってクリアだ。

ウォーロイド

面セレクトほか　タイトル画面で〔ESC〕を押しパラメータ設定モードにしてから〔BS〕〔SELECT〕を同時に押し、〔INS〕〔DEL〕で選ぶ。また、〔B〕〔SELECT〕を同時に押と1回で自分、2回で敵、3回で両方、球形になる。

ウシャス

2スロット対応　ウシャスをスロット1に以下のゲームをスロット2に差すとこんなことが……。

■F－1スピリットの場合

感情が喜以外ではできないはずの必勝技、つまり空中歩行がいつでもできるようになる。

■グラディウス2の場合

ウシャスにはコンティニューがなかったけど、これによって〔F5〕を押すとコンティニューができるようになる。

■メタルギアの場合

普段は1度ダメージを受けると、バイタリティが1減少するが、この場合は、ダメージを2度受けて、バイタリティが1減少するのだ。つまり、バイタリティが2倍になるのだ。

■ガリウスの迷宮の場合

最初は、当然コインなんか持っているワケないのだが、この場合はコインが100ではじまる。

うる星やつら

サクラさんを口説く　どんな状況でもいいからサクラさんを口説いてみましょう。いつでもサクラさんが現れ、どついてくれることでしょう。ただし、サクラさんが花カギを投げてしまうとできません。

ウルティマ～恐怖のエクソダス～

ゴールドを増やす技　1人だけ本命キャラを作り、残りのキャラはゴールドを本命キャラに渡して抹殺する。

う

スーパー大戦略　対コンピュータ戦は長い。特に4か国戦だと、コンピュータの長い思考時間が3回も続くので、自分の番になるまでに宿題を済ませることができる。遊びと勉強が両立できる。

大バグ技　今度は最初からアイテムや武器などをいっぱい持っているキャラクタの作り方です。

1度も使っていないファイルを1コ用意します。このファイルにイージーモードでキャラクタを4人作ります。ゲームをスタートさせてすぐにリセットします。さっきのキャラクタを3人だけ消して、またリセットします。ゲームを続けるを選んでできあがりです。そういえばこの技はファミコンにもあったね。

え

エイリアン2

ワープ部屋　ステージ2の中間よりちょっとあとのドアが4つ並んでいるところで、ドアを通りすぎて壁に向かってジャンプすると行ける。2つドアがあり左はステージ1へ、右はステージ3へワープ。

A1WXシステムディスク

隠れプログラム　システムディスク1。内蔵ワープロで文書作成画面のファイルのコマンドを選ぶ。ウインドウが開くので「新規」を選ぶ。つぎのウインドウで「標準ファイル」を選び実行キーを押し、もういちど実行キーを押すとA1WXの特長とスタッフの名前が出る。システムディスク2は、MSX-DOSを立ちあげてディスクを入れ、WXASFと入力すると「宛名印刷ソフト」が出る。

エグザイル

安全地帯　バグダッドへの地下道に入ったら、ツタにつかまって地面の高さに剣を突き出せるようにします。あとは、敵が出てきたらやっつければいい。それから、最初のツタを下りてすぐ右の足場の上も安全に敵をやっつけることができます。

エグザイルII

安全地帯　自分は絶対に攻撃されないで敵を倒せる場所があります。エルサレムに行きアクションシーンになったら左へ行きます。最初の扉を通って右へ行くと、扉の手前に壁の半分ぐらいの高さまで上がれる所があります。その上から下を通る敵をジャンプさせながら剣で攻撃することができます。カンボジアのアクションシーンに入ってすぐのところでも、同じことができます。前作でできることはやっぱりIIでもできる。

ドラッグ　とりあえず表にまとめてみました。特徴的なのはAPとACのクスリで、今いるステージで手に入れられるいちばん高価なものなら3段階、そのつぎなら2段階、3番目なら1段階レベルを上げたのと同じ能力が得られます。4番目以下のクスリは効果なし。使うと強くなったり副作用で死んだりします。詳しくは、やってみるといいでしょう。もちろん、ゲームの話ですよ。

名　称	効　果／副　作　用
パプロン	副作用をおさえる
ヤンケル	HPが+15回復
ロリナミンA	HPが+20回復
LSD	HPの下限が32増加
マジックキノコ	MPがMAX値に回復
ベニテング	MPの下限が32増加
テング	MP下限64増／即死
マリファナ	各ステージで手に入る薬物で、上位の物から順に3～1レベル上のAPが得られる
ハシシ	
カート	
アンフェタミン	
ラフィンガス	AP系の薬物同様に上位の物から3～1レベルぶんACが上昇
ヘロイン	
ダチュラ	
ヘンベイン	一定時間不死身になる
ペレーテ	空中を飛べる

ダ・ビンチ　あらららららぁ〜。ダ・ビンチないんですかぁ〜。いなかのお父ちゃんに送ろうと思ったのにぃ、ダ・ビンチないんですかぁ〜。もう1年も待っているのに、ないんですかぁ〜　あらららららら、グラフサウルスがでるの待ったほうが早かったりして……

Q モンスニー峠で、ユーグに光を反射させるものはないかといわれたんだけど、なにをわたせばいいのでしょうか？　自分の持ち物のなかにはそれらしいものはないのですが。

A グルノーブルの村で、アンドレという羊飼いと話をしたかな？　彼は羊を逃がしてしまって困っていたよね。そのアンドレの羊が、ここのポイントなんだ。モンスニー峠のどこかに、その羊がいるはずだから、探してみよう。

Q ランカー島の森の中で、ボスキャラらしい大きな鳥を見つけたのですが、どうしても倒すことができません。

A この鳥は実は不死身で、吟遊詩人ジョフレが知っている呪文がなけば絶対に倒せないのだ。キシュキンダーの森の奥にジョフレはいるはず。そしてこの鳥を倒すとミレーユの笑顔と重要なアイテムが手に入るのである。

Q なんとか最終面のシッキムにたどりつきました。胎蔵界、金剛界の両マンダラ図を納めたのですが、そのあと進めません。どうしたらいいのでしょう。

A マンドレイクを持っていればそれを使って一度ダンジョンの外へ出ます。そしてふたたび最初の部屋に入ったら、左上隅へ行って落とし穴を降ります。11番目の広い部屋の左下に最後の敵のいる白い部屋があります。

FMパック

花火の法則　FMパックのサンプルを聞きながら、ぼーっとしていると、デモの花火が2つあがったり、1つだけだったりする。よく見ていたら、10回に1回花火は2つあがることを発見した。

BGM遊び　FMパックを差してBASICを立ちあげたら、

POKE&HFBB0，255：CALL　FMPAC

と打ちこんでパックコマンダーを立ちあげます。好きなBGMを選んだら、〔CTRL〕と〔GRAPH〕と〔SHIFT〕と〔かな〕をいっぺんに押します。暴走したように見えますが、

SCREEN1

と打ちこむと、BGMはなったままです。

F1スピリット

パスワードなど　●「MAXPOINT」ははじめから全コースが遊べる（スロット2にキングコング2またはQバートを差しても同じ）。「HYPERON」はピットクルーが猛スピードで働き、「HYPEROFF」はその解除。「ESCON」は〔ESC〕で強制リタイアが可能になり、「ESCOFF」はその解除。F1の最終16戦に出られるのは「BKJJMDBIPLNFJGLJDOILEINE」。「MITAIYOENDDEMO」はいきなりエンドデモを見ることができる。●F1第7戦で激しく右に曲がって行くところで、おもいっきり加速して左に突っこむ。しばらくすると、前方からコースが現れ、復帰できてしまう。●ガス欠になっても後続の車にぶつかりタイヤを引っかけると少しずつ進める。●ゴール寸前でわざとクラッシュすると変形したままゴールするが、旗は振ってくれない。●F1第15戦で立体交差でくぐる直前に左脇にそれ、そのまま直進する。なぜか陸橋の上に出て、陸橋を渡りきってからクラッシュするのだ。ずいぶんあるなあ。

F1スピリット3Dスペシャル

コースをパスする　レーズが終わったあとディスクを入れ換えますが、このときディスクAのライトプロテクトを書きこみ不可の状態にしておいて、スペースキーを押し、ライトプロテクトを書きこみ可の状態にして、スペースキーを押します。すると、なぜかつぎのレースを飛ばすことができるのです。

エリア5



無敵技　タイトル画面で〔TAB〕〔CTRL〕〔SHIFT〕〔CAP〕とカーソルキーの下、合計5つのキーを押しながらスタート。

え

エルギーザの封印



ミュージック＋パズルステージ　ある場所でジャンプすると小さなピラミッドが出る。すこし待つと穴が開くので、そうなったらカーソルキーの下を押すとそれぞれのステージに行ける。

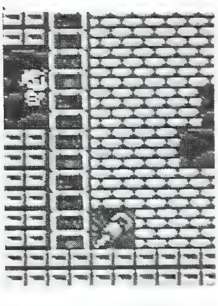
ミュージックステージは7面にあり、エルギーザに出てくる音楽をすべて楽しめる。パズルステージは20面と52面にあり、25分割パズルが楽しめる。これをクリアすると残り人数が1人増える。



大バグ　ステージ30のスタート地点、画面の右端でおもいっきりジャンプすると見えない足場にのぼれます。のぼったら少し左にずらしてカーソルキーの上を押すと画面の下に出てきます。すると、このあとやることすべてがバグとなり右へ抜けても隣の画面にならずに通れない壁を抜けて左から出てきたり、ナイフを投げれば飛びっぱなしで取ることもできなくなったり、出口がいきなり出現したり、といった怪奇現象が起こります。



空中浮遊の術　ステージ47の写真にあるようなところで、はしごから飛び降りようとして左に移動すると画面が切りかわり隣の画面で落ちますが、切りかわる瞬間、画面がまっ暗になったときにすぐ右へ戻すと、空中に浮いた状態になってしまう。はしごにつかまっているのではないかという説もある。





パスワード　1文字目はA、1、2、3のなかから、2文字目をA～Pのなかから、それぞれ1つずつ選んで組み合わせ、3文字目以降をKONAMIと入力するとすべてのステージが遊べます。1文字目と2文字目の組み合わせ方を表にまとめてみました。

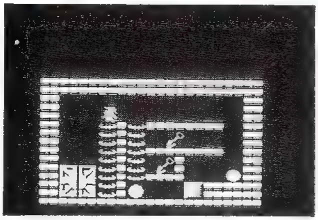
		1文字目			
		A	1	2	3
2文字目	A	—	16	32	48
	B	1	17	33	49
	C	2	18	34	50
	D	3	19	35	51
	E	4	20	36	52
	F	5	21	37	53
	G	6	22	38	54
	H	7	23	39	55
	I	8	24	40	56
	J	9	25	41	57
	K	10	26	42	58
	L	11	27	43	59
	M	12	28	44	60
	N	13	29	45	—
	O	14	30	46	—
	P	15	31	47	—



エディットステージ　88年11月号から89年3月号の5か月間に渡って「ゲーム百字軍」に掲載された1画面のエディットステージを掲載しました。「エルギーザの基本はエディットに始まり、エディットに終わる」という言葉に代表されるように、エディットはエルギーザを100倍も200倍もおもしろくするガラン・マサラのようなものです。なかでも、1画面で構成されているステージはエルギーザのパズル性が強調されるのか、挑戦するものの左脳をするどく刺激します。本誌MSX・FANのゲーム百字軍というコーナーもエルギーザのエディットステージに感激した担当者が自分の欲求を満たすために(読者からエディットステージを募集して毎日エルギーザしていたいから)作ったのです。もっとも、このコーナーはエルギーザの人気がなくなると同時に休載してしまいましたが、原因は担当者がエルギーザをする口実がなくなってしまったから、らしいです。ずるいですね大人って。というわけで、読者と担当者から出題されたエディットステージ30問です。挑戦する人の楽しみを奪わないように解法は少しだけ、だからといって編集部に電話なんかかけないでね。

DS春号のランダーの冒険　大勢の方々から賞賛のことばが届いています。「マッピングしないでクリアできるRPGなんてはじめてです」(25歳・会社員)「ぼくにもできた」(5歳・園児)「早くクリアできたので受験勉強に間に合い、見事志望校に合格できました。あ

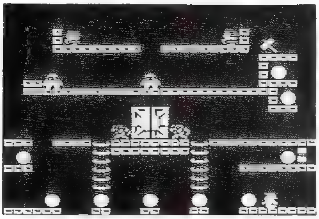
▼ステージ1



◀輝けるエディットステージの幕開けにふさわしく、敵キャラは出現されず、ソウルストーンを取るだけ。パズル性が大きなウエイトを占める

このステージのポイント 中央のソウルストーンは、ハシゴの下端から半キャラ降りて取る。どちらかのスコップで、ストーン右横のフロアを掘り、ストーンを動かす。右下のソウルストーンを取るまえに脱出口を掘っておくのがミソ。

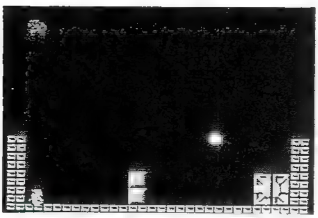
▼ステージ2



◀マップの上下左右はつながる。武器がひとつもないので、モンスターに追われたときはかわすしかない。右下のソウルストーンの取り方は2とおりある

このステージのポイント 右上のソウルストーンは、左上フロア端から画面越えジャンプ(画面の端でジャンプすると反対側の画面の端に出現する)で取る。残りのソウルストーンのうち下に並んでいるものは連続ジャンプで取る。

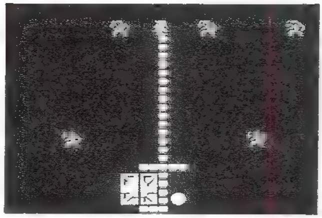
▼ステージ3



◀ロックロールの性質を完全に理解することができる、完全なアクションステージ。まだまだ先は長い、このステージで基本を学ぶのだ

このステージのポイント 下のストーンを半キャラずらし、ロックロールを踏み台にして上のストーンを半キャラずらし……これをソウルストーンの下まで繰り返す。転がってきたロックロールをジャンプでかわすタイミングが重要。

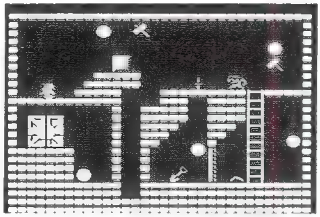
▼ステージ4



◀エルギーザを解くうえで重要な要素のひとつ、タイミングを体でおぼえるためのステージ。忍耐の2文字も同時におぼえることができる

このステージのポイント スタート後、フロア右端から半キャラはみだすところまで移動し、左にジャンプ。ジャンプのタイミングは数回の試行錯誤でおぼえる。ジャンプしたらあとは運を天におまかせ! のステージ

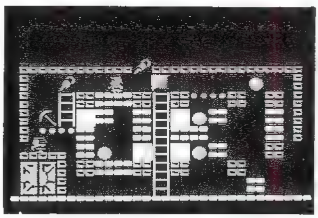
▼ステージ5



◀たったひとつのスコップをどこで使うかがこのステージを解くカギとなる。はっきりいって初心者エルギーザには難しすぎるステージだ

このステージのポイント 計5回、ロックロールを踏み台にする。画面まん中、ちょい上のフロアを掘るのがミソ。出口へのジャンプもロックロールを踏み台にする。ロックロールの正しい使い方を学ぶ。

▼ステージ6



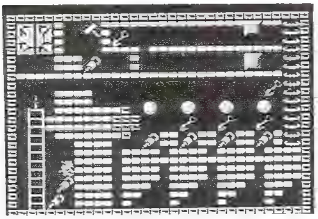
◀クリアするとOKの文字が現れるというステージ。演出としてはおもしろいが、パズル性はいまいち、まだまだ最初のページだからねえ

このステージのポイント ストーンを右の穴に落とし、フロア端から身を乗り出してソウルストーンを取る、難しいのはここだけ。あとはなすがママにソウルストーンを集めて行けばクリアはたやすい。

え

りがとうコンパイル(15歳・高校生)さあ、キミもディスクステーション春号を買いに、今すぐパソコンショップへ行こう!

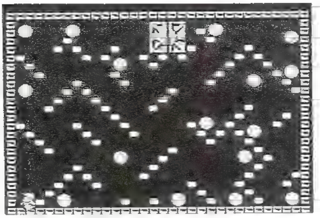
▼ステージ7



◐文字が浮かび上がってくる演出の第2弾。地面に足が着くと消えてしまうハシゴがポイントといえるだろう。そろそろ難しくなってくる

このステージのポイント　スタート直後、取ってしまったドリルを持って、消えるハシゴを昇ろう。で、その右のフロアを崩す。その後、地面すれすれまでハシゴを降りて、右に半キャラほど移動して2個目のドリルを取る。

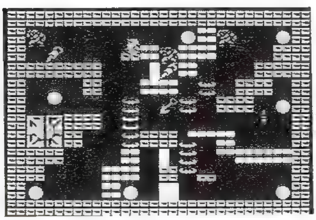
▼ステージ8



◐エルギーザのもうひとつのウマミ、軽快なBGMを堪能できるステージ。パズル性はまったくない。トブントブントブントブントブン……

このステージのポイント　困った。見てのとおりこのステージはパズルではない、したがって解法もない、だからカンタン。困った。でもまあ、ビッグ13世が階段を降りていくときの「トブントブン」という軽快なBGMを楽しもう。

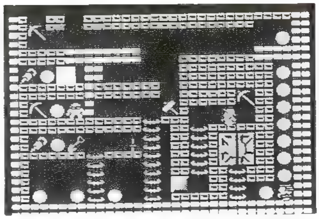
▼ステージ9



◐いよいよ読者のステージの登場だ。点対象を考えて作りました。ステージ名はTEN・TAーです、とは作者の鳥取県　徳永喜彦くん

このステージのポイント　左下のソウルストーンを取るときには、脱出するためのロックロールが1匹必要、右下のソウルストーンも同じ、きちんとロックロールを誘導しよう。クリア時には道具が1つあまるはずだ。

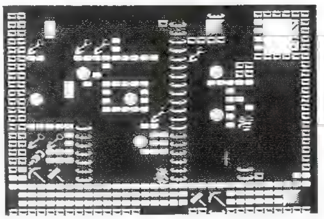
▼ステージ10



◐へっへっへ。難しいぞぉ、ステージ名はHーSーDEだ。ストーンを運ぶ方法を難しくしようと思ったというのは作者の言葉だ

このステージのポイント　スタートしたら、まずストーンを下から上へと運ぶこと。そうして右上へ行けるようになったら、縦に並んだソウルストーンの取り方について悩めばいい。ヒントはクリア時には道具が2つあまるだ。

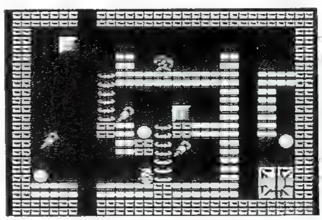
▼ステージ11



◐ステージ右下にソウルストーンが隠れているので、ステージに「右下」とヒントを入れました。という作者のおもいやりに感謝の念で1敗

このステージのポイント　テクニック「パーツ重ね合わせ」が使われている。あるパーツを置いたあと、その上に重ねて違うパーツを置くことができるのだ。これでフロアの下のソウルストーンとかが作れるわけだ。

▼ステージ12

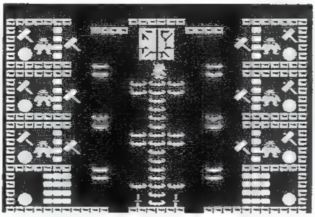


◐ステージ名TANAKAをクリアするには、何度かロックロールのお世話になる、指がけいれんするステージを作ってくれたのは広島県/田中浩くんだ

このステージのポイント　10秒くらいの時間に8つほどのアクションをする必要がある、すばやい動きが必要になってくる。スタート地点のそばのドリルを取って、ひとつ上のフロアにあがってブロックを崩すとアクションスタートだ。

ハイディフォス　すごいっ！ＭＳＸ２でもきれいに横スクロールする。ＢＧＭもかっこいい。だけど絵が、絵がヘン。せっかくもり上がった気分を逆撫でするような中間グラフィック。エンディングは、きっと未知の世界へ連れてってくれるでしょう。

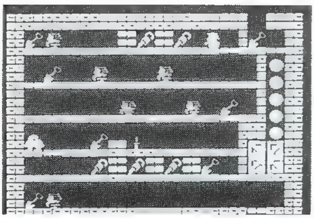
▼ステージ13



⊕京都府　摩可☆なっつくんの作ってくれたステージDANCHI。投稿はなんとビデオテープ、エディットステージと解法が録画されていたのだった

このステージのポイント　動きが楽しいビジュアルステージ。フロウマンを倒したナイフが下から上へと永遠に落下し続ける、この動きにはしばし目を奪われることだろう。パズルとしてはもう１歩踏みこみがアマイな。

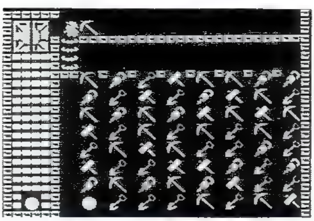
▼ステージ14



⊕広島県　吉津健次くんからは追いかけっこを楽しむステージPYONCYが送られてきた。クリアするのが苦しかったら、ピョンシーの数を減らそう

このステージのポイント　追いつめられた情況というのは苦しいものだけど、ほどよい緊張感を与えてくれる。ビック13世はフロアを掘り掘りしつつ、ひたすら逃げる。もたもたしているとピョンシーたちに追いつめられてしまう／

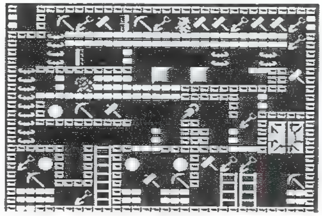
▼ステージ15



⊕掘って掘って掘りまくるステージEXHUMEを作ってくれた茨城県　藤原健くん。このステージの最大の欠点は入力が大変なことだ

このステージのポイント　最初はツルハシでまんなかの１ブロックぶんフロアを崩す。つぎはドリルかハンマーでさっき掘ったフロアの左を崩す。そのつぎはスコップでまんなかを掘る。ふたたびドリルかハンマーで右側を崩す……。

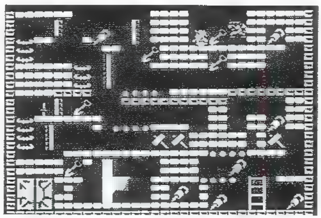
▼ステージ16



⊕ステージ15と同じ作者のDEFIANCE。解き方には4種類の方法があるが、編集部でこのステージを解けた者は数えるほどしかいない。あたりまえか

このステージのポイント　左にあるハンマーを取ってロックロールのすぐ左のフロアを崩す。ロックロールが下の溝に落ちるのを待つ。落ちたとたんにロックロールに乗って溝の右側へ行き、カベの上から左にジャンプして……あっ／

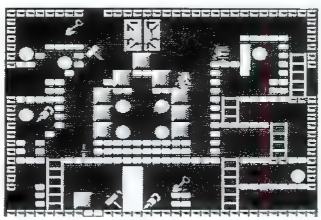
▼ステージ17



⊕ステージ名ULTECH、東京都　安田礼寿の作品。本文には書ききれなかったウル技をもう1つ、ナイフ持ちジャンプ（ナイフを投げてからジャンプ）

このステージのポイント　①はみだしジャンプ（画面の１番上に乗れる）②消えない橋＆ハシゴ（橋は両端に、ハシゴは地面に触れないと消えない）③ドアを使ったフロア抜け＆空中浮遊（ドアの隣のパーツは通り抜けられる）

▼ステージ18



⊕千葉県　中田章くんの作品。このステージはコナミ主催のエディットコンテストMファン賞に選ばれました。でも、そんなに難しくないでしょう?

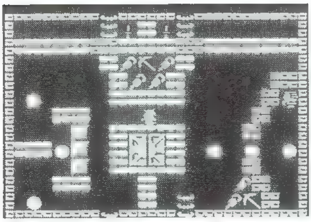
このステージのポイント　左端中央のソウルストーンをどう取るか、これが問題。あとはストーンの動かし方さえ間違わなければカンタンにクリアできる。出口へはジャンプでまいりましょう。

え

ハイドライド３　２年ほど前のソフトなのに、いまだに「ガイザックが倒せない」とか質問電話の時間にかかってくる。ゲームの内容については答えないという注意書きがあるにもかかわらず、だ。身に覚えのある人はこの本が最後のチャンスだぞ

え

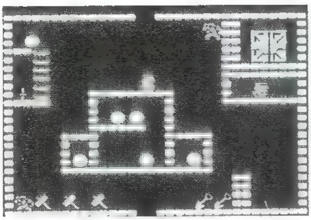
▼ステージ19



◀神奈川県　小松隆くんの作品。このステージもコナミ主催のMファン賞に輝いた。道具の配分さえ間違わなければ楽勝のステージだ

このステージのポイント　左側のストーンをどれだけ利用できるかがカギ。また、右にあるソウルストーンを取る方法はいくつかある。上下左右の画面のつながりを意識していれば、クリアはカンタンだろう。

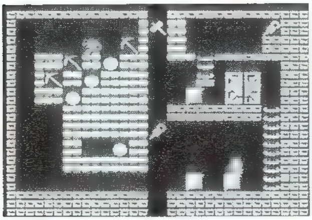
▼ステージ20



◀兵庫県　萩山哲平くんの作品。Mファン賞に選ばれたステージは1画面であることが、選考の第1条件になっていた。理由は入力がたいへんだから

このステージのポイント　ピョンシーは単なる飾り。ロックロールをうまく2匹重ねることがクリアへの早道になるだろう。そのためには、ロックロールを誘導しなければならない。それにつきるステージ。

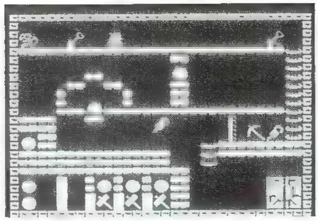
▼ステージ21



◀鳥取県　竹内直樹くんの作品。Mファン賞。ストーンを落としてループさせ、それをストーンで止めて足場を作る。ストーンを上手に使うためのステージ

このステージのポイント　2つ並んだストーンのうち、左の1つを穴におとし、右のストーンで穴を半キャラ分ふさいで落ち続けるストーンのストッパーにする。こうしてドリルを手に入れれば第1の難関は突破だ。

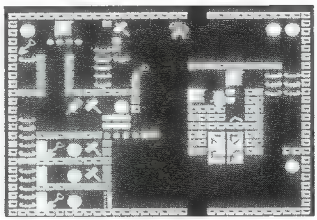
▼ステージ22



◀11月13日に作ったという、香川県　森孫造くんの作品だ。このステージもMファン賞だったりする。というわけで、5つのMファン賞の紹介はおしまい

このステージのポイント　スタートしたら、左のスコップを取って、まん中左のソウルストーンの右上を掘る。中央にあるドリルをジャンプで取ってソウルストーンの右端のカベを崩して取る。右へ進んでドリルを取って……。

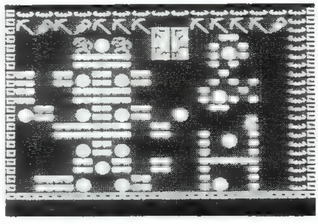
▼ステージ23



◀熊本県　甲斐裕二くんの作品。エルギーザの投稿ステージは募集していた半年の間に130もの数になっていた。そのなかに埋もれていたステージがこれ

このステージのポイント　まず、左上にあるハンマーを取る必要があるのだが、そのためには高い踏み台が必要になってくる。ブーメランの活用もポイントになってくるだろう。ヒントはこれだけだけど、がんばってほしい。

▼ステージ24

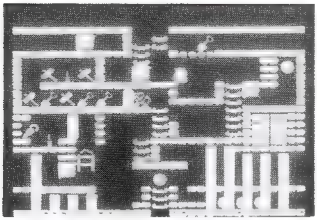


◀ステージ名MY　HOME、広島県　菊地考典くんの作品。編集部でも1人しか解いた者がいないという、超難解ステージ。タイミングが問題なのだ

このステージのポイント　8×8サイズのスプライトパターンをデザインしたステージ。問題はただひとつ、ビック13世の左下にあるソウルストーンの取り方だ。ロックロールを2つ重ねてドリルで左のカベを崩すらしい。

牌の魔術師　南4局、わたしは北家で2位ペンギンと18000点差のトップ。南家ペンギンのリーチ。ホンイツくさいが、あえてわたしは「北」を切った。ロン。リーチ、一発、ピンフ、ホンイツ、イッツーで跳満だった。オーラスで逆転されたと思ったわたしがスペー

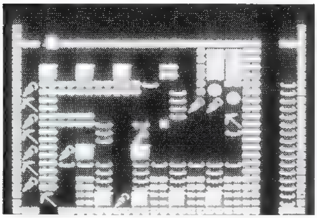
▼ステージ25



←東京都　斉藤あゆむくんの作品。ステージ名はＪＯＵＧＥという。パズルというよりエルギーザのウル技の集大成と思った方がいいみたい

このステージのポイント　ステージ17のＵＬＴＥＣＨで使ったウル技を使わなければクリアできないステージ。考えてもわからない、実際にやってみなくちゃ。ウル技の練習のためにステージ17に立ち戻るのも必要だね。

▼ステージ26



←愛媛県　川村貴史くんからＭマガ編集部へ、と送られてきた。さらに、「とにかくいろいろ試してください」とあった。おちゃめなヤツだ

このステージのポイント　画面に散りばめられたストーンをどう利用するべきか？　これがこのステージのテーマ。右のループを利用して、ストーンの足場を作るというのもひとつの手かもしれない。

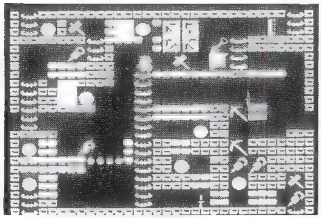
▼ステージ27



←兵庫県　高永寛義くんの作品、ステージ名はＳＴＯＮＥという。編集部は2とおりの解答を見つけたが、キミはどうだろうか？　クリアは目の前だ

このステージのポイント　左に並んだ3つのソウルストーンをどう取るかが問題。そのためには右のソウルストーンをどう取るか？　ロックロールを使って1段分、ストーンをその上に落として2段分……うーんむずかしい。

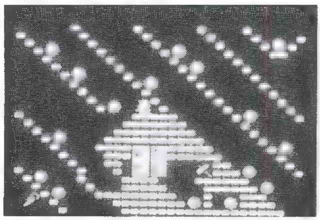
▼ステージ28



←北海道　中村隆佳くんが作ったＷＡＲＮＧ。解けなかったら謝礼金を送れ、といっていたが編集部は解いてしまったのであった

このステージのポイント　まず、左まん中のソウルストーンを取ること、そのためには右画面から左のハシゴまでやってきて、ナイフ持ちジャンプをして上まで昇る。ハンマーを取ってドリルの左を掘って、ドリルを使えばいい。

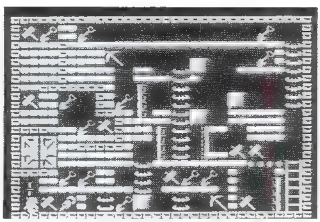
▼ステージ29



←ステージ名ＥＤＩＴ15、長崎県　山内淳くんの作品。敵キャラもいないし、邪魔するものがなにもないのだから、おもいっきりアクションを堪能できるね

このステージのポイント　アクションステージの部門ではいちばん楽しく遊べるのではないだろうか？　左下のドリルを取るのに少し悩むぐらいで、そんなに難しくない。アクションと難易度は相反するものなのかもね。

▼ステージ30



←東京都　安田礼寿くんの作品。出口へ向かうだけだけど、超難解なステージなのでトリをつとめるのにふさわしい。ステージ名はＢＵＲＲＯＷだ

このステージのポイント　手順が難解なうえ過程が長いので、思考能力と記憶力と根気とが必要だ。具体的に説明できないもどかしさがあるが、パズルゲームは基本的に解くのが楽しいのだ、その楽しみを奪っちゃいけないよね。

エルスリード

エンディング　〔L〕〔F〕〔G〕〔TAB〕の4つを押しながら立ちあげると、明るい雰囲気のライトエンディングを見ることができます。〔F〕〔G〕〔TAB〕〔CTRL〕〔CAP〕の5つならくら〜いダークサイドのエンディングを見ることができます。

お

お

王子ビンビン物語

Q ガラスのくつというアイテムがあるそうなのですが、見つけることができません。

A ホヤマの町を出て、右上の海沿いの黄色いところにある砂丘にガラスのくつはある。左を向きながら調べればみつかるはずだ。

お嬢さまクラブ

おフダが取れる　いつもは全裸でも×××におフダが残るけど〔CAP〕と〔かな〕をロックしておけばそれも取れる。ただテンキーのない機械では〔かな〕を押すときに〔SHIFT〕を押しながらでないとプレイできなくなる。

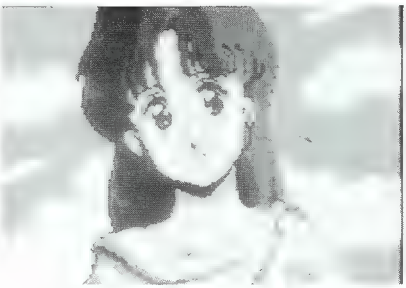
第2回　アドルを助けた女たち

記憶のラビリンス

『イース』シリーズに登場するキャラクターの中で、いちばんすてきなキャラは？　と聞かれると、10人中7人までがリリアと答えるだろう。アドルはおいておくとして、フィーナ、レア、マリアなどなど女性キャラが輩出する『イース』シリーズではあるが、やはりリリアにとどめをさす。

なぜリリアか。『イースII』におどろくほどビジュアルシーンが出てきて、リリアのかわいらしさを強調しているためではない。リリアがゲームをプレイした人に気に入られる理由、それはアドルという一人の男をどうしようもなく愛してしまっていること、そしてというか、だからこそというか、彼女がとほうもなく先のことを何も考えていない女のコだから。

アドルに命を助けてもらったから、というわけではないだろう。何故か、彼女はア



ドルを好きになってしまった。その愛を貫いて、ダンジョンだろうが、水路だろうが、アドルの行く所に現れる。

リリアのかわいさは、この1人の男をここまでケナゲに愛せることにあるのだ。いまどき、こんなに一人の男を愛しまくる女、いるかー!?　いないいない。こんな女性に愛されたアドルは、なんて幸せものなんだ、と思うが、その後がいけない。こういう女に愛されていながらドギなんかといっしょに放浪の旅に出てしまう。もしも、もしも、『イース』シリーズがIIIで終わってしまったら、アドルとリリアはもう一生、会えなくなってしまうではないか！

バランス・オブ・パワー　8年間核戦争を回避するのが目的という過激なゲームだ。グラフィックはまったくといっていいほど凝っていない。サウンドにいたっては「ピン」の1音のみという超シンプルさ。それでいて1万2800円という価格。

か

ガーディック

サウンドテスト画面　電源を入れてしばらく待って、得点ランキングの画面になってから、カーソルキーを左右左右左右と押す。

ガイアの紋章

少しでも時間が惜しいとき　敵側の攻撃のとき〔GRAPH〕とスペースを押していると、ユニットが消滅するとき、拡大グラフィックが表示されません。

カインドゥ・ギャルズ

隠しコマンド　エンディングのときに〔F1〕〔F2〕〔F3〕を同時に押すと、ハード社製のゲームの隠しコマンドを教えてくれる。

Q どうしても女の子と最後までいけません。それと、アドレスチェックのしかたがわかりません。

A ことばがわからなかったら、〔ESC〕を押す。アドレスチェックは女の子が名前などをいったら、リターンを押せばいい。

カオスエンジェルズ

5回連続攻撃　まず、4階で2回攻撃できる2枚刃の剣を取る。そして、同じく4階でバブリースライムを倒し、エッチして分裂の特殊能力を奪う。2階へ行きハーピーを倒し、バブリースライムの特殊能力を使って分裂してからエッチして特殊能力を奪う。するとハーピーの特殊能力で1回、2枚刃の剣を持って分裂するので4回、計5回連続攻撃ができるようになる。ただし、すぐに分裂の特殊能力はなくなるけどね。

肉つきリッチ　我々、取材班はウロボロスの塔地下1階に肉つきリッチが存在するという情報入手した。だが、網にかかるのはマミーなど雑魚ばかり（でもエッチはする）。捜索をはじめて3日目、ついにリッチが現れた。待ち望んでいただけに我々は激しく攻めて、攻めて、攻めて、攻めて、やめて、やめて、やめて、やめて……ごめん。以上、肉つきリッチのレポートを終わります。

確実に逃げられるちょい技　戦闘中に「うっ！　これはやばい」と思ったらこの技です。扉を背にして後ろ向きに逃げる。すると必ず逃げれるのだ。

戦闘中に体力回復　プレートメイルを装備する。戦闘中に〔ESC〕を連打すると体力が回復するのだ。



5階にあるプレートメイル（奥から2番目）を取って装備する。本物でないと呪われてしまって、この技はできなくなってしまうので気をつけて

Q 5階で蛙の像を手に入れたのですが、もう1つの蛙の像が見つかりません。

A 蛙の像は、2階の水中と5階にある。1つ見つけているなら、コマンドで蛙・使うを選べば、もう1匹のところへワープする。

Q 5階の上り階段を守っているバンパイアが倒せません。倒しても、起き上がってきます。

A 5階のバンパイアが現れる場所からいちばん近い部屋の階段の上でなら倒せます。

Q 塔の最上階にいるモンスターがどうしても倒せません。扇子が必要なのでしょうか？

A 4階のバブリースライムの特殊能力を使って戦います。扇子は使うと呪われます。

学園戦記



隠しグラフィック　まず、電源を入れて、ゲーム画面が現れたら、コマンドウインドウのヘンコウテンを選んでください。もう1回同じことをやってメッセージを見たあと、コマンドウインドを見てみるとプロローグというコマンドがひとつ増えています。このコマンドを選ぶと女のコのグラフィック3枚を見ることができます。また、このあとさらにヘンコウテンのコマンドを2回選ぶと、デバッグモードになっていきなりエンディング付近などからはじめることができます。



Q 天文部の幽霊とお話ができません。はなすというコマンドを使ってもだめでした。

A ここは①はなす幽霊②はなす幽霊(うらみ)③はなす幽霊(学校)でクリアすることができるでしょう。

カサブランカに愛を



Q タイムマシンがあることはわかっているのですが、その動かし方がわかりません。

A レイノルズに事件を知らせて、博士の書斎、研究室を家捜しします。足跡をたどる途中で釘ぬきと新聞紙を見つけ、廃屋でお酒を取る。植木屋で花束をもらい、タイムスリップ。

勝手に成じゃん



グラフィック　タイトル画面で〔CAP〕を押してから〔ANTORAKINON〕と入力し、〔3〕を押す。〔4〕を押すとほかの画面が見られる。

ガリウスの迷宮



ウル技　①スロット技。魔城伝説をスロット2に差すとアイテムさえあればポポロンとアフロディテが99回生き返る。Qバードだとアイテムが増加。②各ステージの大魔王を呼び出す呪文。ステージ1→「YOMAR」。2→「ELOHIM」。3→「HAHAKLA」。4→「BARECHET」。5→「HEOTYMEO」。6→「LEPHA」。7→「NAWABRA」。8→「ASCHER」。9→「XYWOLEH」。10→「HAMALECH」。以上だ。③コンティニューができるようになる。スタートシーンで〔F2〕でポーズをかけ「ZEUS」とコマンドを押してからポーズ解除。④パスワード2つ。「I　LOVE　NORIKO」は体力、コイン、矢筒、キーがいっぱいあり、ワード10への入口が開いていることもある。「OG2A　67NV　UR3F　UYTI　CYLI　C801　C」はどこのワールドも攻略してないのにすべてのアイテムがそろっている。⑤扉のあるところを通りすぎているときは敵に当たってもダメージを受けない。そのかわりそうすると敵が扉を通れるようになってしまうのであった。

カリオストロの城



ウル技　①伯爵を倒さずにクリアする方法。伯爵を通りすぎて時計台の外へ出てクラリスのところへジャンプすると金の指輪が取れる。ルパンは1人死ぬが伯爵もいなくなっている。②どこでもできる技。カーソルキーの上下を交互に連打すると床をすり抜けて落ちる。③ステージ5と7に見えない階段がある。階段を登り降りしてると何もない空間に登れるようになる。④ステージ6の金の指輪をカンタンに取る方法。ローマ水道の上の頭のとれた山羊の像のどれかに剣を振る。

軽井沢誘拐案内



文字表示を速くする方法　〔F5〕を押すと文字を表示していくスピードが速くなる。〔F4〕を押すとこのスピードが元のゆっくりとしたスピードに戻すことができる。でも、だれが好きこのんでこんなキーを押すのだろう。

ファミスタ88年度版　ファミコンのファミスタ88年度版には驚きました。なんとチームエディットができるようになったのです。しかも、動きが速い。はっきりいって激ペナは負けです。と思ったら、なんとセーブ機能がない。これじゃあ激ペナ大会に勝てない。

ガルフォース～カオスの攻防

ウル技　①レベルが11、残り機数が9になるコマンド。〔1〕〔5〕〔0〕の3つを押しながら女の子を選んでスタート。②マジックキーで面セレクトなどができるようになるが、アルカノイドのコントローラをポート2に、ジョイスティックをポート1に差し、コントローラのボタンと〔SELECT〕を押しながら立ちあげてもなる。

ガルフォース～創世の序曲

生ディスク　生ディスクを使って、いろいろできるらしい。オープニングデモのときゲームディスクを取り出して、フォーマットしただけの生ディスクをかわりに入れ、スペースを押そう。最初からか途中からかを選択するコマンドが出てくるので、途中からのほうを選ぼう。すると写真にあるような(おっと、写真なんかない)設定コマンドが出てくるので、ゲームディスクに入れかえてから、お好みのものをやってみよう。

がんばれゴエモン!からくり道中

ウル技　①タイトル画面で〔CTRL〕を押して入力。「くるくるてんてん」(最初はスペース)はねずみ小僧でプレイ。「つづきがしたい」はコンティニュー。「あけみさんのさいふ」は小判が2000両に。「きみちゃんげんき」は体力が最高に。②ゲーム中にポーズして入力。「すきやねん」はおみっちゃんに触れると点数だけではなくて、10両増えるようになる。「おやぶん」は3D迷路でマップが表示される。③電源を入れて、2回デモを見てからプレイヤー選択の表示が出たらスタート。3D迷路で出口が表示されるようになる。④Qバードは10倍カートリッジ同様に使える。⑤キーワードの3文字目と最後の文字を50音順のつぎの文字にして入力。つぎの面に行ける。⑥「ちぬさたうしゆえさ」というキーワードはバグ面になりゲームオーバーになるが、そのあと10倍カートリッジを差した状態になる。

き

奇々怪界

ウル技　①おふだパワーが最高になり残り人数も10人に。〔1〕〔5〕〔0〕のキーを押しながらスタート。やられてもパワーはそのまま。②コンティニュー。ゲームオーバーのときカーソルキーの下を押しているだけ。このときに①のパワーアップ技も同時にやることができる。③七福神を助けたら宝船を探さないといけない。たくさんある地蔵のどれかのおはらいをすればいい。2周目も同じ地蔵だから覚えよう。④ボスキャラにはそれぞれクセがある。自分で発見しよう。

きまぐれオレンジロード

Q ひかるちゃんが車にひかれてしまいました。恭介はどうしたらいいのでしょうか?

A 部屋に落ちていた時計は見つけてますよネ?まず居間にいるおとうさんに会ってアドバイスをうけてください。つぎに、超能力を使ってタイムスリップするわけなのですが、超能力を使うにはまず駅へでて遊園地へ行き観覧車に乗らなければなりません。そして観覧車で『使う』を選択して『能力』を選ぶと事故の直前までもどることができるのです。あとはゲームが勝手に進んでひかるちゃんを助けてくれるのでだいじょうぶです。

Q 誘惑少女のさゆりちゃんとのキス現場をまどかさんに見られてしまった。どうしよう?

A さゆりが「キスして」といった瞬間に『移動』のコマンドで逃げることになりそうです。失敗すると、残された手は超能力しかなく、また遊園地のお世話になるのです。

き

ファミリースタジアム　ここだけの話なんですけれど、89年の夏にＭＳＸのイベントがあったんですよ。この会場の主役はなんといっても激ペナ２とファミスタ。でも、だれの目にもあきらかだったのですが、激ペナ２に人気が集中、発売が遅れたというわけです

ぎゅわんぶらあ自己中心派

パスワード　ぎゅわんぶらあ自己中心派のパスワードを表にまとめてみました。

	メンツ	パスワード
2回戦	クリスーネ・M 迷彩レディー ナゾのじいさん	0106 9745
3回戦	迷彩レディー 中島ハコ 北家ケンシロウ	0581 1801
4回戦	迷彩レディー ゴッドハンド オクトパシーふみ	2996 9495
5回戦	オクトパシーふみ 律見江ミエ 店野マス太	2410 2307
決勝1回戦	持杉ドラ夫 律見江ミエ オクトパシーふみ	6744 5392
4人ドラ夫	持杉ドラ夫 持杉ドラ夫 持杉ドラ夫	8293 7261

キングコング2

ウル技　①タイトル画面で〔TAB〕と以下のキーをを押しながらスタートすると難易度が選べます。〔F1〕→レベル10、〔F2〕→20、〔F3〕→30、〔F4〕→40、〔F5〕→50、数字が大きくなるほど難しい。②エンディングデモは3とおりある。③スロット2に火の鳥を差してゲームをすると、セーブ機能が使えるようになる。

く

クイズ「雑学オリンピック」

わたなべわたる編

ウル技　タイトルで〔CAP〕を押して〔SHONEN〕と入力してリターンキーを押すとすべて見られる。

クインプル

無敵　〔DEL〕と〔BS〕をいっょに押しながら立ちあげると無敵になります。でも、セーブされたPACのデータは消えてしましします。また、PACの切り離しは〔F〕でできます。

ボーナスステージの秘密　トランプマークを集めるとボーナスステージになる。また、以下の面では隠された入口に入ることによっても行くことができます。2、8、13、14、23、29、34、36、47、49の面にある入口に入るときタイマーの1ケタ目の数字（1～10）によって10種類のステージが出現します。

グーニーズ

ステージ選択のキーワード　タイトル画面で〔CTRL〕と〔K〕を押し入力。キーワード中の空白はスペースだ。「MR　SLOTH」→シーン6、「GOON DOCKS」→11、「DOUBLOON」→16、「ONE　EYED　WILLY」→21、からはじまる。「GOONIES」だと宝のある状態ではじめから、はじめることができる。

孔雀王

隠れキャラ　いずものまちで、ヤングジャンプの看板を見ると、原作者の荻野真氏がでてきます。さらにヤ

ホワッツマイケル　はっきりいってこのゲームは何がいいたいのかが終わった今でもわからない。たるいゲームシステムや破壊的に遅いディスクアクセス、さらには聴く気も起こらない間の抜けたBGM。最近の移植版には、移植元より質の落ちるゲームを出して

ングジャンプの宣伝もしっかりやっていきます。

Q 「いざなみのかみ」に会いたいのですが、「やたのかがみ」を持っていないとダメなようです。

A 「あまののりごと」と「やえがきのつるぎ」が必要。「よもつかみ」のところにいって剣をもらいに行こう。

Q 「かくれがおか」まできたのですが、お釜のふたが開きません。どうすればいいのでしょうか。

A ほこらのてっぺんに立っている法輪にインドラの術で法輪に雷を落とす。お釜のふたに例の玉を入れれば、ふたは見事に開く。

Q ピラミッドのなかにいるのですが、どうしても上にいけません。1階にある×印は何でしょう。

A 「あすもでい」と戦って、アイテムを手に入れたら、×印を思いきりぶったたけばいいのだ。上に行くためのカイダンが出てくる。

口説き方教えます

ウル技　(F1)(F2)(F3)の3つを押しながらたちあげて、(F6)((SHIFT+F1)のこと)でスタート。ヒントが減らないのでクリアするのがラクになる。

グラディウス

ウル技　①ポーズをかけてから、「MISSILE」→ミサイルを2段階装備。「DOUBLE」→ダブル2段階。「LASER」→レーザー2段階。「OPTION」→オプション2個。「SHIELD」→シールドを装備。「HYPER」→いままでのもの全部とスピードアップ。「AHO」または「BAKA」→すぐ死ぬ。「DOWN」→最初のスピードに戻る。②①の「HYPER」と同じ効果だが、特定のステージでしか通用しないコマンド12個。ステージ1→「MOMOKO」。2→「CHIE」。3→「AKEMI」。4→「SYUKO」。5→「CHIAKI」。6→「NORIKO」。7→「SATOE」。8→「YASUKO」。エクストラステージ1→「KINUYO」。エクストラ2→「HISAE」。エクストラ3→「MIYUKI」。エクストラ4→「YOHKO」。③スロット2にツインビーを差すとビックバイパーのかわりにツインビーが出る。

グラディウス2

ウル技　①スロット2に差すと効果のあるROM。ガリウスの迷宮→やられても、装備がなくならない。夢大陸アドベンチャー→自機がペンギンに、カプセルが魚になる。Qバート→ポーズを押し、「NEMESIS」はつぎの面へ、「METALION」は一定時間無敵、「LARS18TH」はフルパワーアップになる。②隠れ特殊装備。ガリウスの迷宮を差し、2人用で特殊装置のリフレックスリングをもらい、装備してからやられる。もう一方がダブルを装備してからやられる。先にやられたほうがバックアップする。

クリムゾン

ヘンな名前　名前を登録するときに全部カタカナのアを入力してから全部空白にしながら左へもどします。最初の1文字目まで空白にしたら、そのまま右に1つずらしてカーソルキーの上を押していくと、カタカナではなく英数記号の文字が入力できます。もちろんカタカナもOKです。

Q 獣の吊り橋にいるイエズムという怪物を倒すことができるというグラトフの毒はどこにあるの。

A 毒の沼の洞窟の1番奥のにいるじいさんがグラトフの毒を持っています。イエズムと一緒にいるじいさんと話して、アーノルドを連れていけばきっともらえるでしょう。

Q かみなり山の不安定な地場はどこを選んで進めばいいのでしょうか?

A どこを行けばいいかというと、選んだところが途中に別れ道がなく、1本道になっているのが進むべきところです。

Q クリムゾン城の最上階の扉がたくさんあるところはどうやって進むのですか?

A まず、黒い鍵を手に入れて黒い扉を開けていくと、人が生き倒れになっているところがあり、扉にはいる順番がわかります。2つめまでの扉はまっすぐ突っ込めばいいのですが、最後の扉はまっすぐ突っ込むと落とし穴にはまってしまうので気をつけましょう。急がば回れというでしょ!

け

クリムゾンII

ミュージックモード エンディングを最後まで見て、スペースキーを押すとミュージックモードになる。カーソルキーの上下で曲がかわり、スペースキーでFM音源とPSG音源が切りかわります。



⬅ゲームを解いた人だけのミュージックモード。勝者のみがこの栄光に浴することができるというい例だね。ただの人はこの画面を見て奮起せよ!

ウル技もうひとつ 戦闘中や会話のとき以外で(F1)を押すと、FM音源とPSG音源が切りかわる。

クレイズ

無敵など ●コンティニュー/ゲームオーバー時に(F5)とスペースを押す。●面セレクト/(TAB)と面の数字を押してたちあげる。●フル装備/1面で250匹倒して、ボスの後方右隅の(左隅が開いている)アイテムを取る。●無敵/スロット1にクレイズ、2にヴァクソルを差して(TAB)(K)(スペース)を押してたちあげる。

グレイテストドライバー

ガス欠になったら ガソリンがなくなったら後ろからやってくる他の車にぶつけて、押してもらいましょう。

BGMがなくなる レースをしているときに、(F2)を押しながら(F1)を押して画面が変わったら離す。

軍人将棋

リセット負けしない ディスクを書きこみ禁止にしておくだけでリセット負けになりません。

100勝せずにウナギ マジックキーを付けてソフトを起動させると、いきなりウナギカートの画面がでる。

け

激走ニャンクル

走れないところを走っちゃう! (G)を押しながら立ちあげると、走れないところ(その場所に入るとゲームオーバーになる)が走れるようになる。

激突ペナントレース

ウル技いっぱい ①どんなプログラムでもいい。ディスクにセーブするときに「.$$A」という拡張子をつけておく。するとそのプログラムは激ペナのチームデータとして使えるのだ。②ピッチャーの

自分の夢のチームを作る 79ページのプログラムの行1000以降を書きかえる。行1000……チーム名。アルファベット大文字と数字で10文字以内。行1040~1170……バッター。名前(ひらがな6文字以内)、左右(左はL、右はR)、打率(3ケタ)、HR・走力(2ケ

球速を上から順に、099、099、110、000としま す。そして、2人目のピッチャーまでの百の位に1を入力しましょう。159、159、159、000となるはずなので、1回セーブして、再びロードしてみると、3人とも199キロになっています。③エディットで、バッターの打率を.200か.300ちょうどにします。そして2または3のところに1を入力します。すると.150となりますが、1回セーブしてからまた見てみると.100になっています。④ランナーが出たらファーストの方向を押しながら盗塁のボタンを押して盗塁する。すると、ウインドウの中のランナーは動かないのに、実際はランナーが次の塁に向かっているという現象が起きる。

激突ペナントレース2用夢のチームを作る



下のプログラムを打ちこんで、ディスクにセーブしておく(ディスク専用。新10倍では使えません)。RUNするとデータをチェックし、間違っているとメッセージを表示する。Okならディスクをセットしてキーを押すと、夢のチームができあがる。

```
10 CLEAR 999:I$="あいうえおかきくけこさしすせそたちつてとなにぬねのはひふへほまみむめもやゆよらりるれろわをんぁぃぅぇぉゃゅょっ":CLS
20 PRINT"Reading..":PRINT"TEAM NAME":REA
D A$:FOR I=1 TO 10:B$=MID$(A$,I,1)
30 IF B$=" " THEN J$=J$+CHR$(0) ELSE 50
40 IF I>8 THEN MID$(A$,I)="$":GOTO 70 EL
SE MID$(A$,I)="_":GOTO 70
50 IF B$=>"0" AND B$=<"9" THEN J$=J$+CHR
$(VAL(B$)+1):GOTO 70
60 IF B$=>"A" AND B$=<"Z" THEN J$=J$+CHR
$(ASC(B$)-50) ELSE 280
70 NEXT:F$=LEFT$(A$,8)+"."+RIGHT$(A$,2)+
"C":J$=J$+CHR$(0)
80 FOR I=1 TO 14:PRINT "No.";I;"BATTER":
GOSUB 230:READ A$
90 IF A$="R" THEN J$=J$+CHR$(166) ELSE I
F A$="L" THEN J$=J$+CHR$(167) ELSE 280
100 READ A$:FOR J=1 TO 7:J$=J$+CHR$(VAL(
MID$(A$,J,1))+1):NEXT J,I
110 J1$=J$:J$=""
120 FOR I=1 TO 6:PRINT "No.";I;"PITCHER"
:GOSUB 230
130 READ A$:B$=RIGHT$(A$,1):A$=LEFT$(A$,
1)
140 IF A$="R" THEN J$=J$+CHR$(166) ELSE
IF A$="L" THEN J$=J$+CHR$(167) ELSE 280
150 IF B$="U" THEN J$=J$+CHR$(168) ELSE
IF B$="D" THEN J$=J$+CHR$(169) ELSE 280
160 READ A$:FOR J=1 TO 11:J$=J$+CHR$(VAL
(MID$(A$,J,1))+1):NEXT J,I
170 READ A$:J$=J$+CHR$(ASC(A$+" ")-50)
180 PRINT"Ok":PRINT"Disk ready?":PRINT"H
it any key":A$=INPUT$(1)
190 OPEN F$ AS #1 LEN=1:FIELD #1,1 AS A$
200 FOR I=1 TO 207:LSET A$=MID$(J1$,I,1)
:PUT #1:NEXT
210 FOR I=1 TO 115:LSET A$=MID$(J$,I,1):
PUT #1:NEXT
220 PUT #1:PRINT"Completed..":END
230 READ A$:FOR J=1 TO 6:B$=MID$(A$,J,1)
240 IF B$=" " THEN J$=J$+CHR$(0):GOTO 27
0
250 A=INSTR("゛゜ー",B$):IF A THEN J$=J$+CH
R$(A+11):GOTO 270
260 A=INSTR(I$,B$):IF A THEN J$=J$+CHR$(
A+40) ELSE 280
270 NEXT:RETURN
280 PRINT"Wrong DATA!!":BEEP:END
1000 DATA "DOPING    "
1010 'B.
1020 '      Name       R      Ave   Run
1030 '                 L         HR
1040 DATA "       ", "R" , "3999999"
1050 DATA "       ", "R" , "3999999"
1060 DATA "       ", "L" , "3999999"
1070 DATA "       ", "R" , "3999999"
1080 DATA "       ", "L" , "3999999"
1090 DATA "       ", "R" , "3999999"
1100 DATA "       ", "R" , "3999999"
1110 DATA "       ", "L" , "3999999"
1120 DATA "       ", "L" , "3999999"
1130 DATA "       ", "R" , "3999999"
1140 DATA "       ", "R" , "3999999"
1150 DATA "       ", "L" , "3999999"
1160 DATA "       ", "L" , "3999999"
1170 DATA "       ", "L" , "3999999"
1180 'P.
1190 '      Name      RL    SPD    ST S
1200 '                UD       Era   C F
1210 DATA "       ","RU","19900099990"
1220 DATA "       ","LU","19900099990"
1230 DATA "       ","LD","19900099990"
1240 DATA "       ","RU","19900099990"
1250 DATA "       ","RU","19900099990"
1260 DATA "       ","RU","19900099990"
1270 '      チームカラー
1280 DATA A
```

プログラム確認用データ

使い方は143ページ

10>138	20>206	30>207	40>104
50>185	60>218	70>120	80> 63
90> 89	100>218	110> 17	120> 54
130>131	140> 89	150>125	160>228
170> 52	180> 97	190> 78	200>196
210> 61	220> 21	230> 56	240>219
250>189	260> 21	270>205	280>157
1000>124	1010>116	1020>175	1030>252
1040> 50	1050>135	1060> 0	1070>162
1080>235	1090>251	1100> 70	1110>205
1120>245	1130>215	1140> 1	1150> 22
1160>253	1170>107	1180>228	1190>196
1200>168	1210> 41	1220>117	1230>131
1240>234	1250>220	1260>143	1270>226
1280> 27			

タ)。行1210〜1260……ピッチャー。名前(6文字)、投げ方(左右はLとR、上下はUとD)、球速・防御率(各3ケタ)、スタミナ(2ケタ)、カーブ・シュート・フォーク(各1ケタ)。行1280……チームカラー. アルファベットの大文字のA〜Z

こ

ゴーファーの野望

ブラックホール地帯を通り抜ける　ステージ3のブラックホール地帯を通り抜けるには、スピードを4つ以上取った自機を画面のいちばん上か下に移動させて、上をとおるときにはカーソルキーの上を、下をとおるときは下を押しっぱなしにする。

ありがたい敵!?　ステージ4に出てくる4機のボスキャラの1機からパワーアップアイテムを手に入れる。

まずふつうにボスをやっつける。そして、爆発まですこし時間があるのでコアに通じる通路（防御壁のあったところ。ボスの弱点近くのこと）に入ってみると、アイテムのもらえる画面になる。ただし、ボス4機のうちのどれからアイテムを取れるのかはわからないので、全部試すことが必要。しかも、アイテムを手に入れたらすぐにボスから離れないと爆発にまきこまれてしまうので、スピードアップは必需品。

隠しコマンド　ＦＩＮＤ→エクストラステージの入口が表示される。ＥＸＰＡＮＤ→シールドとフォースフィールドの効力が倍になる。ＧＯＯＤ→ゲームがやさしく、ＨＡＲＤ→ゲームが難しくなる。

コクピット1

隠しメッセージ　松下のＡ１Ｆの内蔵ソフトにウル技がある。タイトル画面をジョイパッドであちこちつついてみると、いろんなメッセージが出る。

コナミゲームコレクション

ハイパーオリンピック2　走り高飛びでバーの下をくぐってもクリアできる。

ハイパースポーツ3　うまく踏み切り線のところに着地すると世界新がとれる。

ハイパーシリーズ　連射機能で連射しながら、方向キーを間隔をあけて押していると、連打しなくてもいい。

コナミゲームコレクション番外編

はいぱーそーめん　そーめんを200食べていると、おむすびが落ちてくる。食べると手の動きが早くなる。

コナミの占いセンセーション

瞬間芸　ペンギンくんが歩きだしたら（歩きだす前でもいい）、スペースキーを押すと目的のところへワープします。また、おまいりのときに鈴を88回ふると鈴が落ちてきます。

琥珀色の遺言

Q　ハンカチを拾ったのですが、そこから話が先へ進まなくなってしまいました。どうしよう。

A　とりあえず、容疑者に結城一馬を選んでおきます。彼は家族や使用人から嫌われているので、誰に聞いても悪口しかいいません。家族や使用人から一馬の評判を聞き。執事の辰野銀蔵に一馬について聞く。ということを3度ぐらい繰り返すと、一馬を追及することができるようになります。同時に、大廊下で敦男に出会います。もう一度、一馬を追及し、2階の林太郎の部屋に行くとめでたく一馬が殺されます。

小林ひとみのパズルインロンドン

グラフィック見放題　タイトル画面になったら〔ＣＴＲＬ〕＋〔ＳＴＯＰ〕を押し、ＬＯＡＤ"ＧＯＡ"とやってから、ＳＣＲＥＥＮ８：ＲＵＮと打ってリターン。すると、エッチな絵が見られます。

マイト・アンド・マジック２　このゲームはメッセージがすべて英語で表記されているので、辞書が必需品となる。受験生には遊びながら、勉強ができる唯一といっていいゲームに違いない。

今夜も朝までパワフルまあじゃん2



いきなりHなグラフィック　まず、エキサイトまあじゃんにして、女のコの自己紹介グラフィクがでたら、ディスクを抜きます。そして、リターンキーを押すと、じわじわ見えてくるパターンの女のコがいきなり全裸で現れます。



パスワード　エキサイトまあじゃんのデータだけで、もう3つです。そこでパスワードをまとめました。

	パスワード	効果　相手
パワフルまあじ2データ集	あごめすてけぽ	なつみ
	はんかくさいね	シークレットギャル
	あごめすてけぽ	しりとり
	みきちゃん	シークレットギャル
データ集Vol 2	そぼみぺがん9	なぞなぞ
	ひんと1	なぞなぞの答え
	ひんと2	
	ひんと3	
	おのひろし	何かおもしろいことをいう
	おおひら	
	げろうんこ	
	たらこくちびれ	まさこ
	らんらんらんこ	シークレットギャル

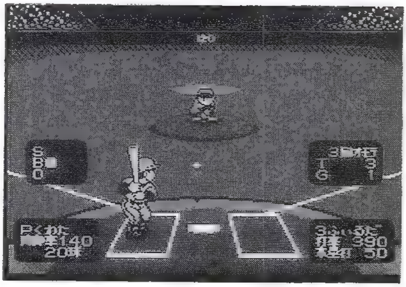
第3回　激ペナのラビリンス

記憶のラビリンス

『激ペナ2』のＶＳモードは何度、いや何10回、いや何100回やっても究められない。ストライクがくれば必らずホームラン！　という日々が続くかと思えば、どまん中へ投げられても見送りが続く、というような超スランプが訪れたりする。つい今しがたも、ずーっと低迷を続けていたＮＯＰ(編集部)にたて続けに負けてしまった。『激ペナ2』の王様といわれた、この私がっ！　である。

バッティングでもピッチングでも、ちょっとした変化で何もかもがガラッと音をたててくずれる、というか。あるいは、適度にヒットは出るものの、適時打が出ないとか、打ちはするのだが、ピッチャーがそれ以上に打たれるとか。こうして見ていくと、本物の野球のチーム状態におどろくほど似ているのが見えてくる。

本日の成績1勝3敗などというときには、村山監督の気持ちがよくわかったりするし、0勝4敗のときなど、古葉監督の気持すらわかったような気になる。あるいは、打て



ない時の岡田、出れば打たれる仲田、などなど、どんな選手の気持もわかってしまう。そう、『激ペナ2』は、監督と選手9人、合わせて10人分の自我を内に抱え込むことになる、大変に心理的負担の大きいゲームなのだ。負けているときにはね……。

この気持ちをわかち合いたい！　切に分かち合いたい！　だから、悪いことはいわないから、ＭＳＸ2と『激ペナ2』を持っている人は、どんな相手でもいいから、『激ペナ』友達を持つことをおすすめする。たとえ、相手が弱くても、何度もプレーしていればそのうちいいライバルになってくれる。逆に、どんなキライなやつでも、『激ペナ』がうまければ、もしかすると、いいライバルから、いい友達へと変化するかも……。いいゲームは良質な人間関係を生む。

さ

サイオブレード



キスシーン　宇宙編のラブシーンには3パターンあります。「キスする」のコマンドが出たら、いきなりキス→なぐられる。話しているとメッセージが変わるのでキス→おでこにキス。ソフィアが目をつぶる瞬間にキス→やった、接吻だ。



マニュアルにあったけど　3Dでは〔SHIFT〕を押しながらカーソルキーを使うと便利です。



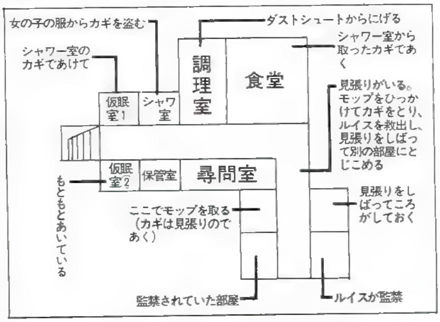
Q 監禁されている部屋からでれません。どうしたらいいのでしょうか？

A まず、空調のつまみをはずす。ぐりぐり右に左にまわしていると、何回目かにポロッと取れるので少し驚くだろう。で、そのつまみを使ってドアのスイッチのカバーをはずし、コードをショートさせればドアが開くのだ。これで廊下にでられるというわけ。うーん、難しいなあ。



Q 基地から外に出るにはどうすればいいの？　ドアが閉まっていたりして進めないのです。

A 基地は下のマップのようになっています。シャワー室から盗んだカギで食堂に入り、調理室のダストシュートに飛びこめばいい。



サービス！女性兵士もいたの

♥シャワー室にて…

下のマップにシャワー室というのがあるでしょ。ここに、入ると女の人がいるんですよ。

♥仮眠室①にて

仮眠室①に入ると……うーん目の保養だ。おっと、のぞくたびにグラフィックが変わっていく。



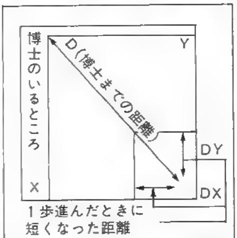
↑男の寝姿は気持ち悪いので、女の人にしました

✖仮眠室②にて

仮眠室②へ行こう。……おとこだ。おめーらの寝姿なんか見たくない。気持ち悪くなってきた。

なぜか使える3平方の定理

研究所のマップは右ページのとおり、まわりの数字を使ってスタート地点から北に1歩、西へ1歩と歩くだけで博士のいる位置が計算できる。右の図のように、中学で習う3平方の定理を使うのだ。本当はこの定理で計算できてしまうのはおかしいけどね。

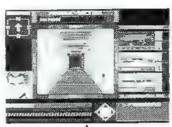


博士のいるところの座標は、$X=\frac{D}{DX^2+DY^2}\times DY$

$Y=\frac{D}{DX^2+DY^2}\times DY$

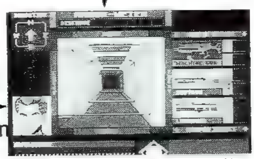
で計算できる

↙スタート地点でDが65.39だと判明。↘1歩北へ進みDYを調べる。DYは0.92だった。↓ふたたびスタート地点へもどってから1歩西へ。DXは0.39だった。ここで右上の式を計算すると、Yは60、Xは26となる



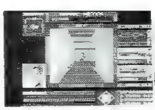
↘まず、南へ1歩進んで距離をメモをする。敵に出会わないように

DY 0.92m



↑スタート地点。博士までの距離をメモしておく。ここで武器を選んでおくことも大事

DX 0.39m

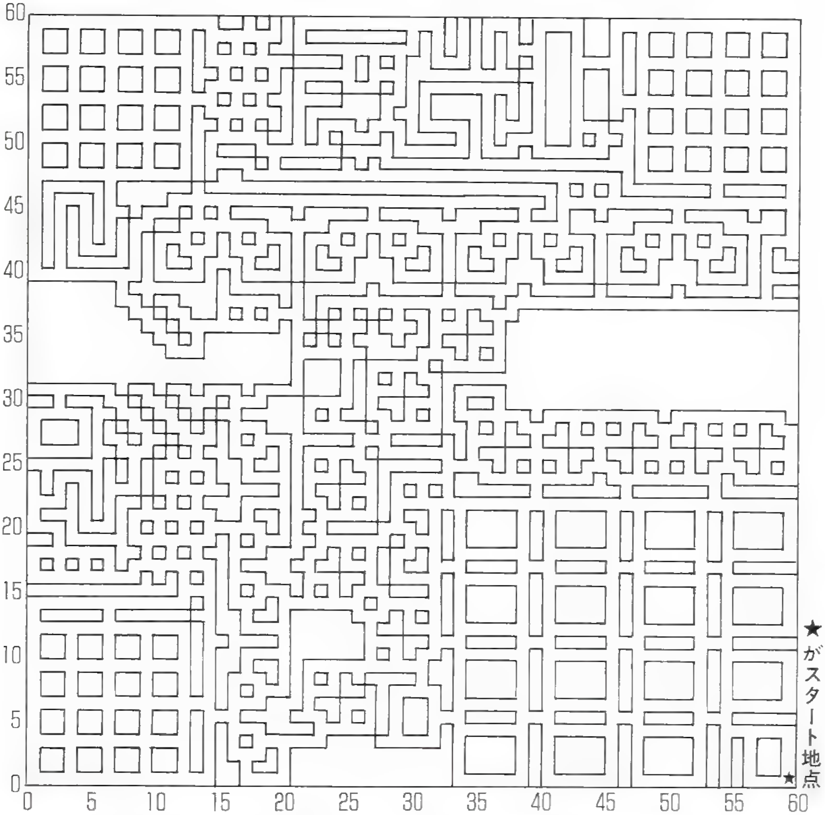


↑南からスタート地点へ戻り、西へ1歩進む。敵がいるから気をつけて

マジック・キー　最近とんとご使用にならなくなってしまったソニーのマジック・キー。いったいどうしてしまったのかと思ったら、ソニーってゲームを発売していないのよね。あ、ひとつだけあった。〈メンバーシップゴルフ……じゃなかった、プレイボールII……



博士の拉致されている研究所　この研究所では博士を見つけださなければならないのだけど、これがなかなかやっかい。左ページの3平方の定理を使えば博士の居場所はばっちりわかるけど、この定理を習ってない人はマップの上を捜すといいぞ。



サイキックウォー



Q オーバーハイム星のバイオビーストが倒せません。何か、アイテムが必要なのでしょうか？

A フォステックス星にBIGストックという金庫がみつかる。ここに、バイオビーストを倒せる『ターボガン』がある。

サイコワールド



隠しアイテム　最終面の長くて、何もない通路の終点に落とし穴があるんですよ。その穴の下にはHPやESP回復アイテムなどがごろごろ(4つ)している。それからこの穴は走っていると落ちないので慎重に歩いて見つけよう。



ミュージックモード　Mを押しながら立ちあげる。PだとPSGで、Xだとトリガーが逆になる。



ヘンなモード　やり方はワールド1が始まったらおもむろに(F4)を押す。押すごとに次々とモードが変わっていく。①パワーモード　1～9のキーを押すと、ボーナスを取った数だけ能力がパワーアップする。1を押すと念波砲の力が上がる。

さ

ボツになったんだっけ、最近はプリントションプIIや文書作左衛門といったプログラムに夢中みたい。はやくゲームに帰ってきてね。

2を押すと集中波の力が上がる。3を押すと火炎波の力が上がる。4を押すと冷気流の力が上がる。5を押すと超音波の力が上がる。6を押すと空中浮揚の力が上がる。7を押すと空間移動の力が上がる。8はエクスプロモーションが上がる。9はシールドとエクスチャージが上がる。②ノーマルモード　ふつうに戻るだけ。③マックスアップモード　ボーナスを取った数だけHPやESPの上限値が上がる。④エキストラモード　このモードの表示が出ている時に〔F5〕を押すとトークモードになるのだ。⑤トークモード　主人公やボスキャラが会話する。

ザ・ゴルフ

賞金を稼いでもOB　このゲーム、トーナメントで入賞して賞金を獲得するのはけっこう難しい。でも、ドラコン賞は確実にいただけちゃう方法があります。ドラコン賞のかかっているホールまでじっとパーあるいはアンダーでスコアを維持します。というのも、この技をやるとかならずOBになってしまうので、スコアを崩してしまうからです。そのやり方ですが、アドレスのときピンと反対方向を向いてボールを飛ばすだけです。

紫醜罹(さじり)

無敵＋アクションモードを省略　アクションモード中に右の〔SHIFT〕キーのとなりの〔□〕キーを押すと体力が99になります。また、フォース・ユニットを取ってから〔?〕キーを押すと、いきなりボスとのRPGモードになる。

殺意の接吻

Q　チャイナタウンに行っても晴記飯店に行くことができません。どうしたら行けるのでしょうか。スタンハート家までは行けたのですが……。

A　このあとは、ビィビィ96→ブレッカーレコード→メーシーズ→ジェーンとう順序。

ザナック(MSX用)

いろいろ　①コンティニュー。ゲームオーバーのときに〔ESC〕を押しながらスペースを押すだけ。②0面への行き方。2面でワープするエネミーイレーサーを取り2面の最初に戻る。ROUND2の表示がでたらRと0の間を撃つ。エネミーイレーサーが出るので黒くなったら取る。

ザナック(MSX2/2+専用)

もっといろいろ　①パワーチップを持っているBOXに体当たりすると通常弾がいきなり3連射になる。②無限増殖。スタートしたらサートをキャノンで撃ち、ランダーに変わったら取る。つぎにサートが出るまで何も撃たずに待ち、出たらキャノンで撃ち、取る。敵に当たらないように通常弾を1発撃つ。以上のことをくり返すのだ。③画面の色を変える。ゲーム中にカーソルキーの右、左、下とリターンキーを同時に押すとポーズがかかり色を変えるための表示が出る。④6番のチップを使わずにやられずに6回連続で取る。それから反応弾を撃ち敵に当たると、画面の敵キャラがすべてランダーになる。⑤1番のチップを6回連続で取るとだんだら模様のハデなレーザーに、5番で同じことをすると普通のレーザーになる。⑥サートを撃ってランダーになってもしつこく撃っていると、こっちに近づいてくる。それを取ると通常弾が連射になってしまうので悲しい思いをする。

ザナドゥ(メガROM版)

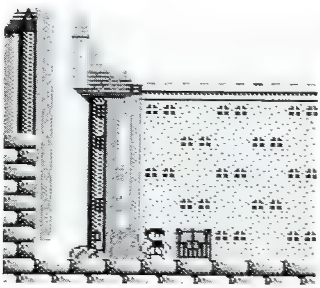
Max・HPが増えていく　レベルアップしなくてもMax・HPを増やす方法を見つけました。まず、HPの下3ケタを全部7にします。そして、テンプルに入るだけでいいのです。これをくりかえすとMax・HPどんどんが増えていきます。でもじつは百の位が7であとは0でもできるよ。この技はディスク版でもできるそうです。

ミッド・ガルツ　感動した！　とてもシューティングゲームとは思えない2＋版。こんなゲームバランスで、本当にクリアできるのだろうか。加えて、価格の高さ。本当に感動した。

宿屋も医者も薬も必要ない　なんと、INNやHEALに行かなくても、体力が満たんになる方法。〔F1〕キーを押し、つぎに〔SHIFT〕を押しながら〔G〕〔R〕〔2〕の順番に押しましょう。すると体力がめいっぱい回復します。で、いいかなとおもったらじつはFOODがそのぶん減ったりするのでした。傷を直すときはエネルギーをいっぱい使うわけね。

タコの弱点は足の裏　ビッグクラーケンに出会ったら、ジャンプして上の壁に触れましょう。すると、敵はなぜか宙に浮いた状態になります。そうなったら、敵の左上方目がけて、下から突きあげるようにして突進します。これを何度かくり返すと、自分はほとんど無傷で敵を倒すことができます。でも、けっこうタイミングがムズイので、何回もチャレンジしてください。

強制送還されてしまう技　電源を入れてスタートすると城の前に出てくるけど、ワザと城に行かずにレベル1へ続く穴に入りましょう。すると、また城の前に戻ってきてしまうのです。名前がないのに穴に入ると天罰は下るからなのでしょうか？　うーんよくわからない。



◆城の王様に会わずに行くと、なぜかお城の前まで戻されてしまうのでした。きっと、このダンジョンに入るには入場料がいるんじゃないかなあ

沙羅曼蛇

真のエンディング到達術　沙羅曼蛇のエンディングまで行くと、グラディウス2の悪玉ヴェノムが出てきて、これが真のエンディングでないことを教えてくれる。

いったいどうしたらいいのかというと、スロット2にグラディウス2を差せばいいのだ。

さて、グラ2を差すとどうなるか。オペレーション3（ステージ3、4、5）をクリアするとオペレーションX（ステージ?）が現れる！　何かといえば単なるグラ2の最終面のヴェノム艦。これじゃグラ2がなければでてこないはずだ。こいつをクリアすると沙羅曼蛇の最終面（ややこしいなあ）が出てきて、これもクリアするとやっと真のエンディングが見られるというわけ。

超ムズカシイこのゲームで真のエンディングをみるには、パワーアップしたら1機もやられずに最後まで突っ走るしかない。もしやられてしまったら、あきらめて最初からやりなおし。コンティニューしたってもうクリアはほぼ不可能。新10倍カートリッジのセーブ機能を使おうにもスロット2にグラ2を差しているのでダメなのだ、なかなか巧妙。

でもコンティニュー後に、確実に少しずつパワーアップする方法がある。プレイヤー2を途中参加させて犠牲にするのだ。赤カプセルをプレイヤー1だけが取り、難しいところにきたら、プレイヤー2に死んでもらう。これを何度も繰り返せば、装備が復活するよ。

おまけのウル技その1　ステージ1の真ん中へんで出てくる、触手はすき間を通り抜けられるのだ。よけきれなくなったら、試してみよう。

おまけのウル技その2　2人同時プレイの1面に怪奇現象が起きる。最初の縦スクロールでプレイヤー1を全滅させる。コンテニューするかどうかを聞いてくるので、ゲームオーバーにしてプレイヤー2だけゲームを継続する。すぐに、プレイヤー1を途中参加で復活させ、縦スクロールする所にあるタイマーストップを、スクロールが切り替わる寸前に取ろう。

しばらくしてタイマーストップが切れるとバグが出る。タテスクロールの部分が抜かされたり、ずっと先のほうのグラフィックが出現したりするのだ。

それにしても、ただでさえムズイのに真のエンディングなどとはズルイ。

さ

ラスト・ハルマゲドン　このゲームはディスク5枚組で7800円というコストパフォーマンスのよさが売りだが、プレイ時間の半日ほどがロードの時間なのでいまの若い人にないとされる忍耐力が備わる。教育ソフトとして文部省が認定するといいと思う。

ザ・リターン・オブ・イシター



パスワード製造プログラム　8月22日編集部に1通の手紙が送られてきた。拝啓ゲーム十字軍様(百字軍かもしれない)同封のディスクに入っているプログラムはパスワード製造プログラムです。5月ごろに完成していたのですが、いろいろ事情があって(就職活動など)遅れましたが、いかがでしょうか。　　(長野県／倉林晶・?歳)

〈使い方〉下のリストを最後まで打ちこんで、ディスクかテープにセーブしたのち、RUNします。名前を聞いてくるので、英大文字で3文字入力してリターン。つぎに性別を聞いてくるので男のときはM、女のときはFを大文字で入力してください。今度はMPとHPを1～65535、1～999の範囲で入力してください。すると画面の下にパスワードが表示されます。さらに、パスワードを知りたいルームナンバーを入力すると、ルームパスワードが表示されます。

さ

```
100 '
110 ' >>> THE RETURN OF ISHTAR
120 '             PASSWORD MAKER <<<
130 '
140 '
150 ' >>>>> INIT <<<<<
160 '
170 SCREEN 0:WIDTH 40:KEY OFF:DEFINT A-I
180 ON STOP GOSUB 980:STOP ON
190 KEY 10,CHR$(12)+"POKE -3151,24"+CHR$(13)
200 DIM PW$(9),PL$(31),RP$(2),MF(1)
210 '
220 ' >>>>> INPUT <<<<<
230 '
240 C$="":NT=0
250 LOCATE 0,13:CO$="  KI's name":GOSUB 860
260 LOCATE 0,14:CO$=" GIL's name":GOSUB 860
270 FOR I=1 TO 6:A=ASC(MID$(C$,I,1)):NT=NT+(A-64):NEXT
280 LOCATE 0,16:PRINT"  KI's sex [M or F]=";:B$=INPUT$(1):PRINT B$
290 IF B$="M" OR B$="F" THEN MF(0)=-(B$="F") ELSE PRINT" >>> ONCE MORE! <<<":GOTO 280
300 LOCATE 0,17:PRINT" GIL's sex [M or F]=";:B$=INPUT$(1):PRINT B$
310 IF B$="M" OR B$="F" THEN MF(1)=-(B$="F") ELSE PRINT" >>> ONCE MORE! <<<":GOTO 300
320 PRINT SPACE$(20)
330 LOCATE 0,19:PRINT SPC(39):PRINT CHR$(30);:INPUT"   KI's MP";MP
340 IF MP<0 OR MP>65535! THEN PRINT" >>> ONCE MORE! <<<":GOTO 330
350 PRINT SPACE$(20)
360 LOCATE 0,20:PRINT SPC(39):PRINT CHR$(30);:INPUT"  GIL's HP";HP
370 IF HP<1 OR HP>999 THEN PRINT" >>> ONCE MORE! <<<":GOTO 360
380 PRINT SPACE$(20)
390 HR=INT(RND(-TIME)*4)
400 NT=NT+MF(0)+MF(1)
410 FOR I=0 TO 31:READ PL$(I):NEXT
420 '
430 ' >>>>> PASSWORD <<<<<
440 '
450 A=MP/16384:MS=MP-16384*A
460 B=MS/512  :MS=MS-512*B
470 C=MS/256  :MS=MS-256*C
480 D=MS/8    :MS=MS-8*D
490 E=MS
500 PW$(0)=PL$(D)
510 PW$(1)=PL$(E*4+A)
520 PW$(2)=PL$(B)
530 PW$(3)=PL$(C*16)
540 PW$(4)=PW$(3)
550 PW$(5)=PW$(3)
560 F=HP/200:G=(HP¥100)AND1
570 HS=HP-(HP¥100)*100
580 H=HS/10:HS=HS-H*10
590 I=HS
600 PW$(6)=PL$(F+HR*8)
610 PW$(7)=PL$(G*16+H)
620 PW$(8)=PL$(I*2)
630 PW$(9)=PL$((((E*4+A)¥4)+(BAND1)*2+C*9+G*16+H+NT+HR)AND3)
640 PRINT"    >>> PASSWORD is [";
650 FOR J=0 TO 9:PRINT PW$(J);:NEXT
660 PRINT"] <<<"
670 '
680 ' >>>>> ROOM PASS <<<<<
690 '
700 LOCATE 0,0:POKE &HF3B1,11
710 INPUT" >>> ROOM No.";RN
720 IF RN<1 OR RN>128 THEN PRINT" >>> ONCE MORE! <<<":GOTO 710
730 RN=(RN-1)AND 63
740 A=RN¥4:B=(RN MOD 4)*8+4+INT(NT/32)
750 C=NT-INT(NT/32)*32
760 RP$(0)=PL$(A)
770 RP$(1)=PL$(BAND31)
780 RP$(2)=PL$(CAND31)
790 PRINT SPC(14);"ROOM PASS is [";
800 FOR J=0 TO 2:PRINT RP$(J);:NEXT
810 PRINT"]"
820 GOTO 710
830 '
840 ' >>>>> INPUT SUB <<<<<
850 '
860 A=0:A$="   ":PRINT CO$;"? ";
870 B$=INPUT$(1):B=ASC(B$)
880 IF B=8 AND A>0 THEN A=A-1:B$=CHR$(29)+" "+CHR$(29):GOTO 940
890 IF A>2 THEN IF B=13 THEN C$=C$+A$:RETURN ELSE 870
900 IF B>64 AND B<91 GOTO 930
910 IF B=46 GOTO 930
920 GOTO 870
930 A=A+1:MID$(A$,A)=B$
940 PRINT B$;:GOTO 870
950 '
960 ' >>>>> ON STOP <<<<<
970 '
980 POKE &HF3B1,24:KEY ON:END
990 '
1000 ' >>>>> DATA <<<<<
1010 '
1020 DATA 5,Q,D,M,8,T,3,P,V,O,Y,H,7,C,E,I,4,K,2,W,S,X,F,L,A,9,G,U,R,B,6,Z
```

ラスト・ハルマゲドン　このゲームの仕掛け人の飯島さんがリバーヒルソフトと手を組んで「ブライ」というRPGを作る。Mファンもこのゲームは力を入れて紹介していくつもりなのでよろしく。11月にはメイキング・オブ・ブライの本も出す予定。

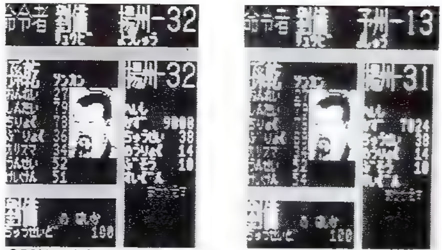
三国志

呂布を作る//　カンタンに武力を増やす方法。敵の君主を、まわりを敵に囲まれた国に閉じこめます。ようするに逃げれないようにするわけです。また、城と兵力が少ないほどやりやすくなります。十分な金と兵糧を持って攻めこみ君主を捕らえます。捕らえたあと、打ち首にせずに逃がします。すると、かならず城に現れるでしょう。そこを攻撃してまた捕らえて……とくり返せばカンタン武力を増やすことができます。

解説：この戦略はある程度の兵力を必要とするので、あまり早い時期には使えない。けっこう条件が多いので。もう一度具体的な手順をまとめてみよう。

①ねらった敵の領国を１つだけにする
②まわりの空白地を埋めて君主が退却できないようにする。
③十分な兵力・金・食糧を持って攻めこむ
④君主以外の武将をすべて捕らえる⑤君主の兵力を０にした上で捕らえる(つまり火計を使わずに捕らえる)
⑥逃がす
⑦君主は退却できないので城のどれかに現れる
⑧武力を上げたい武将に通常攻撃させると、武力が10増える
⑨以下⑥からくり返す

　ということだけど、城の多い国では、⑤で君主を捕らえるまでに準備しておかなければいけないことがある。一般論ではちょっと説明しづらいので、具体的な実験ではなそう。シナリオ１の劉備ではじめた場合は、王朗の治める31国



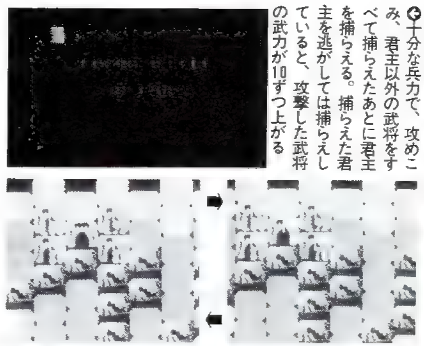
⇧孫乾の武力が36から89に上がった。撮影のときに限って王朗はたった５回で放浪の旅に出てしまった

が属国なしで兵も武将も少ない。城は５つがかたまっているし、周辺の空白地は２国だけで、もっともこの作戦に適している。スタートの14国からあまりにも遠いのが欠点だけど……。

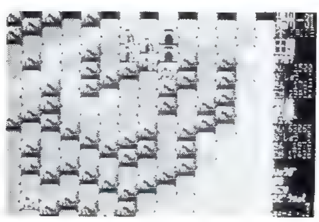
　知力が高くて武力の低い武将に施したかったんだけど、カクのほかにあまり知力の高い武将が捕まらず、カクは忙しかったので孫乾に施すことにした。

　で、王朗を捕まえるまでにしておかなければならない準備というのは、逃がしたあと、王朗が空いているどの城に現れてもすぐに孫乾で攻められるようにしておくことだ。

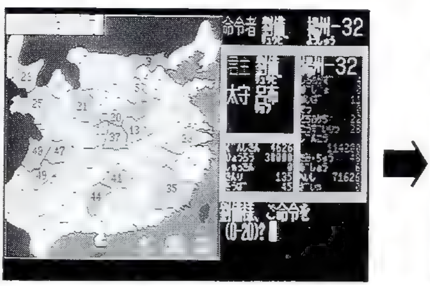
　31国は城がかたまっているので問題ないが、離れたところに城がある場合は、孫乾以外の武将でその城を埋めておかなきゃいけない。



⇦十分な兵力で、攻めこみ、君主以外の武将をすべて捕らえたあとに君主を捕らえる。捕らえた君主を逃がしては捕らえしていると、攻撃した武将の武力が10ずつ上がる



⇦しつこく続けていると、そのうち君主は放浪の旅に出てしまう



⇨まず属国を持たない君主国を取り囲む。ただし、攻めこんだ直後に、「退却」で空白地を埋めてもいい

さ

ラスト・ハルマゲドン　新しい遊び方を発見しました。まず、ディスクを抜いてゲームをします。画面が切りかわるときに「ディスクを入れてください」というメッセージを画面いっぱいに作り、このメッセージのなかを歩きまわるとディグダグみたいなゲームに早が



土地交換を使った兵糧攻め　自分の国の米または金をなくし、その国と敵の国と土地交換をする。
そして、すぐに攻めると、敵は米または金がないので1ターンで勝つことができる。

　このとき敵が退却できる国をなくしておくとよい。
なお、早く攻めないと臨時徴収をされたりするので勝てなくなる。

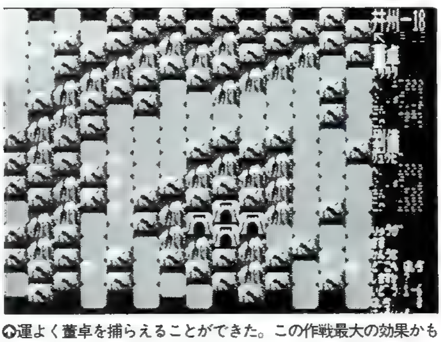
解説：MSX版にはないコマンド、「土地交換」を使った戦略だけど、試してみると、結構条件が多く、レベル10理知的では失敗することもあることがわかった。
だけど、MSX2版『三国志』は開始直後の兵糧がどの国も豊富で兵糧攻めができない。レベル10理知的では、戦闘時にコンピュータが計略＋火計を使ってくるし、戦争で捕らえられた武将はその国の順番がくるまえにかたっぱしから引き抜かれたりもするのだ。これは手強い。
だから、失敗する可能性があっても十分役に立つ。兵糧攻めで捕らえられた武将を確保できないとしても、引き抜くのはたいてい負けた国以外の君主だから、ねらった国の武将を減らすことができる。また、退却できる空白地をなくしておけば、領国の数も減らせる。運がよければ君主を殺して武将の忠誠度を下げることもできる。失敗したときのダメージも小さいし、この失敗はすぐに取り返すことができる性格のものだ。
土地交換についてまとめると　まず土地交換を実行するための条件は、①相手国の君主が2か国以上を領有していること
②相手に差し出す国が自分の欲しい国と接していること
③差し出す国が、さらに相手の別の国と接していること

　誤解しやすいので注意してほしいんだけど、③の「相手の別の国」とは、交換に関係しない第三者のことではない。マニュアルには「交換後の相手の……」とあって、こちらのほうが誤解はしにくいんだけど、条件の事前チェックを失敗しやすくなるので、交換まえの書き方にしたんだ。
ここで、①の条件から、この作戦だけで一族を滅亡させることはできないということがわかるだろう。君主国と交換すれば、君主を殺せる可能性は結構高いけどね。その他の条件は、条件というより注意点なので、手順とともに説明しよう。まず、移動により、差し出す国の金を0に、兵糧を10にする。同じ結果になれば手段は問わないが、移動がもっとも安全で早いだろう。
ここで、兵糧は持っていける量を基準にしないで、かならず保有量をチェックしておくこと。移動先の兵糧が多いと持っていける量は保有量より小さくなることがあるので、10しか残さなかったつもりが数千も残っているなんてことになりかねない。つぎに、土地交換だけど、これは6月にはやらないほうがいい。運よく同じ月に攻めこめればいいけど、収穫を挟んでしまうと兵糧攻めにならない可能性が高いからね。

　また土地交換を提案する使いの者は、ある程度忠誠度と知力の高いものでなければならない。忠誠度が低いと敵に寝返って帰ってこないし、



⬆6月に土地交換して7月に攻めこんでしまった。でも敵兵は47000もいるので9日間しかもたない



⬆運よく董卓を捕らえることができた。この作戦最大の効果かもしれない

わりします。一本で二度おいしい。☆ディグダグを知らない人は近所のゲームセンターのお兄さんに聞いてみよう。あまり若い人だと知らないかもしれないけれど、年取ったヘビメタくんなら見た目は怖いけど親切に教えてくれるぞ。本当はいいやつなのだ。

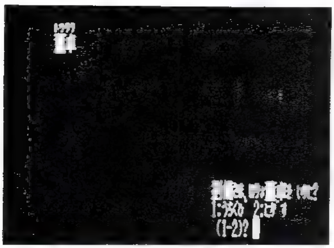
知力が低いと交渉が失敗に終わってしまうんだ。両方とも80前後あれば、優秀な軍師がいなくてもまず大丈夫だろう。

そして攻めこむわけだけど、土地交換をしてから間を奥と兵糧を臨時徴収や移動・輸送などで補充される可能性があるので、すこしでも早く攻めこむべきだ。土地交換と同じ月か、せいぜい翌月には攻めこめるように計画を立てる。

失敗する可能性があると書いたのは、レベル10理知的だったせいかもしれないが、金と兵糧を減らしたあと、土地交換のまえに攻めこまれたことが何度かあったからだ。兵糧攻めするつもりが兵糧攻めされてしまったというわけ。

そのせいかどうか、「交換する国の金は1に」というお便りもあったけど、相手国の兵数が20000未満だと戦闘時に金をまったく消費しないので、運がわるければ兵糧を臨時徴収されて失敗してしまう可能性がある。

土地交換のまえに攻めこまれたのなら失うものは食糧10だけで済むけど、土地交換後に攻めこむときは、勝ったあとのことを考えて、ある程度の金と兵糧を準備していくはずだから、兵糧攻めがきかないと失うものが大きい。だから、成功の確率が低くなるとしても、金は0にすべきだろう。



⊕このあと15国を埋めれば19国と20国または19国と21国を交換できる



欠囲戦法　終盤に有効な戦法です。ある敵国が1か国しか持たないが孤立している場合、その国に隣接する1か国を金・米ともに空の空白地にしてしまいます。そして、作った空白地と敵国の2か国を自分の国で取り囲んで、できるだけ大軍で攻めこみます。あとは、ふつうに戦っていればいいです。そのうちに敵は金も米もない国へ退却してくれます。

2か国を取り囲むのはめんどうなようですが、敵を破壊させる手間を考えたら、むしろこのほうが早く勝てます。

解説：この作戦は、条件さえ整えば中盤でも使えるので、MSX2版、シナリオ1、劉備、レベル10、理知的で公孫譜を攻めるのに使ってみた。空白地の隣接国は囲まれなければならないが、敵国のまわりは攻めこんだあとに退却を使って埋めることもできる(つまり、攻めこんでから条件にあわせることもできるわけだ)。もっとも、そのぶん攻撃する兵力とこちらの兵力を考えて、場合によって使い分ける必要があるだろう。

16国から3国を攻めることにして、まず16国に兵を集めた。空白地の2国には程普を退却させ、攻めるとき全武将を引き連れ金も米も全部持っていき、公孫譜が16国に退却することを期待して16国のまわりを自分の国で囲んでおく。

すぐには退却してくれなかったので攻撃してみると、敵兵が3分の1くらい減ったところで退却してくれた。ということは、こちらの兵の被害も、敵全軍をやっつける場合の3分の1で済んだということが(敵の兵がすぐに自分の物になることをかんがえる。と、これはおいしい)。

困ってしまったのは捕虜の処置だ。兵をもっているので逃がすのはもったいないような気がするし(しかも夏侯淵だ)、召し抱えてもすぐに引き抜かれては逆効果。あれこれ考えたあげく、召し抱えてしまった。このような実験を3回ほどやってみたが、ほぼ同様の結果だった。曹操、孫権、終盤の馬騰などはけっこう苦労させられる相手だが、この作戦を使えば比較的かんたんに落とせるのではないだろうか。

なお、この作戦については、MSX版ではできないと考えられる理由がひとつもないので、機種をどれでもOKとした。ただし、編集部ではMSX版では試してはいないが、文句のハガキが1枚も来ていないのできっと大丈夫なのだろう。安心してくれ。

☆この恐るべき安直さが今日のストラテジーをささえているのだ。

さ

し

時空の花嫁



ゴールドがいっぱいになる ゲームをはじめてすぐにカポエラを習い、西の村にある武器屋で兵士の武具を買う。そして、城門で捕まって牢屋に入れられる。牢屋の左側のカベに100ゴールドでカギを売ってくれる人がいるのだが、ゴールドが足りない状態で買うとゴールドがMAXになる。



クルスを持っていると1ずつ回復 16世紀の語り部のところで、3番目の話を聞くとクルスがもらえる。



ヘンなイベント ●農家のアルバイト。船頭にお金を払って川を渡ると、アルバイトについての情報が聞ける。農家へ行くと500ゴールドのアルバイトができる。●大富豪の宝探し。洞窟のドラゴンを倒して、宝を手に入れると大富豪から報酬として、1000ゴールドもらえる。●ガイのカブト。ネコ屋敷へ行って、化けネコを倒してガイのカブトを手に入れる。これを町はずれの女の人に売ると1500ゴールドになる。●インチキ教会。ここの神父はインチキでだましてやろうと待ち構えている。このインチキを見抜くと知覚力が上がる。●ならず者。こいつらは下手に出るとつけ上がってくるので、攻撃するしかない。●へんなガキ。話しかけても逃げていってしまう。ちょっと怖い気もする。



16世紀のロデラーンの町全景マップと12世紀のロデラーンの町全景マップを掲載した。これだけの町をすべてまわるのにはそうとうの時間がかかる。特に、12世紀のほうは森が迷路になっているのでちょっとやっかいだ。



なら飛ぶとひとこといってくれなくちゃ。その点スーパー大戦略（ROM版）は画面がカラフルになるので、一目でわかっていいな。

ロデラーンの町 12世紀のマップ

このころはまだまだいなか町だったようで、開発があまり進んでいない。森のなかはまるで迷路のようになっているので、すべて回るのにかなり時間がかかる。



シャロム



漢字の名前　自分の名前を入力するときに、「おわり」を選ぶ。ガールフレンドの名前も「おわり」を選ぶ。すると、主人公の名前は「天下大平」、ガールフレンドの名前は「女子大生」になっている。



のぞく　カリレオの家の天体望遠鏡のところで、「何かする」のコマンドを7回ほど連続してやりましょう。なんと、「のぞく」というコマンドが出てきます。このコマンドを実行すると、女性のシャワーシーンが出てきます。



落石注意　まず、アムネシア地方に行って「ら、く、せ、き、に、ち、ゅ、う、い」の立てふだを見よう。カーソルキーの右を押しながら、スペースキーを押すと、上から石が降ってきて、しかもブタ子に当たらない。永久に石が降りつづくのです。



ブロックくずし　サウルの家に行くとき、カーソルの下と〔M〕とスペースを押しておく。画面右上から歩き、画面が真っ暗になったら上に戻る。教祖の画面から1つ上に行き、右から左に行くと階段が現れる。ここを登ると、ブロックくずしだ。



念動力　ヘレシ地方の例の4つの石のところへ行き、石を1つ動かします。同じ石を押そうすると、石を動かす音だけします。そして、まだ押していない石に近づくと、さわらないのに石が動きます。

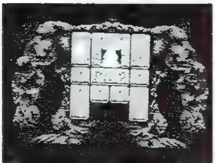


いきなりパズラと対決　まず、サウルを助けます。するとサウルは家に連れていってくれますが、このとき〔M〕とスペースとカーソルの下を押したまま家に入ります。そして、サウルの話が終わると画面がチカチカっとして、主人公が左上のタイトルのあたりに出現します。そうして、まっすぐ上へ行くとパズラの入り江の島に着きます。

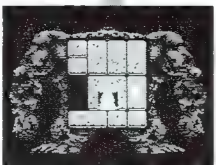
おしまい　というわけで、長い間ご愛読いただいた、ソフトをハードに批評する「ザ・ほめごろし」はここまで。次ページからは、「しつもんでんわより」がはじまります。べつにネタにつまったからここで終るんじゃないぞ。



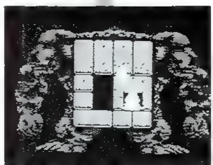
パズラの解法　下の連続写真を見ると、解法がなんとなく見えてくるようになっている。チェルシー姫は左右に移動しながら少しずつ出口に向かっている。こういうふうに動かすとうまくいくんだ。2カット目写真のような配置にする。(ここまでぐらいは苦労してもらおうという親ゴコロ。本当は言葉で説明するのがタイヘンなのでさけているだけなのだが、まあいいじゃないか）で、運よく2カット目の写真のように配置することができたら、3カット目のようにして、つぎの4カット目、という具合にしていこう（ちっとも説明になっていないと思っているだろう。書いている本人もうすうすは感じているのだ)。3カット目以降はカンタンにできるはずだ。それから、このパズルをするときの基本は、小さい正方形をいつも2つ1組みのペアで動かすこと。これをバラバラにするとてんでダメになっちゃうよ。これだけのことがわかれば、もう解けるね。あとは写真をよく見ることだ。



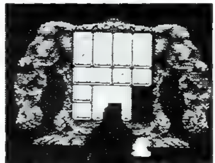
⇧これか始まり。まずはこのつぎの写真のような配置になるようにいろいろ動かしてみよう



⇧縦長の3つの駒を上1列に、いちばん大きいのを中央に置く。そんでどうなるのかなぁ



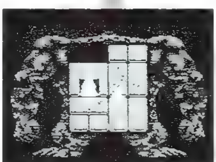
⇧さらにこうする。ここまでできればあとはもうチェルシーを助けたのとほとんど同じですな



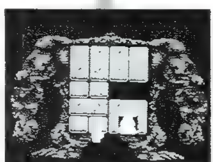
⇧チェルシー姫救出。どうも長い間ごくろうさまでした。よくわかったでしょ



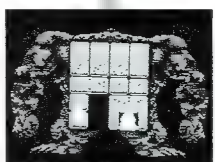
⇧この形になれば、しめたものだ。もうあとは写真を見ながらやればカンタンに解ける



⇧縦長の4つの駒を右半分に置く。チェルシーは左の中央にきたね。で、それから……



⇧最後にこの大きな駒を右に動かすと助け出せます。そ〜れ、よいしょ



⇧こうなると、小さい駒を整理すればもうOKではないかな。いよいよ助けられるか

少女遊戯



ボカシを取る　エッチ画面でボカシがじゃまだなあ、と思ったら〔SELECT〕を押せばボカシが取れる。

雀聖



性格を変える　マジックキー以外でも、ポート1にジョイスティック。ポート2にアルカノイドのコントローラを差し、実戦にしてコントローラのボタン〔ESC〕〔SELECT〕の3つを同時に押してできる。また、研究で〔ESC〕と〔SELECT〕を同時に押せば、好きな牌を選べる。

死霊戦線2



Q すぐそばのビルから北のブロックへ行けると聞いたけど、どこにも入口はみあたりません。

A まず、橋を渡ったところの南の島の西にあるビルにいる怪物を倒して奥にいる男に会ってからその島の東にいる男の人に会ってラジオをもらって、スタート地点のほうに引き返せば爆破されたビルがあり、なかに入れます。



Q 市長の家にいると聞いたセーラがいません。家のなかをくまなく探したけど、どこのもいません。いったいどこに隠れているのですか？

しつもんでんわより　その昔、FFBというページの縦の欄外にあったコーナー。毎日、かかってくる読者との電話のやりとりをおもしろ、おかしく紹介する。ここは、編集部Fが担当していました。

A 家の裏手に行ってみるとあーらふしぎ。拡大された、裏庭があるではないか。

Q 市庁舎の入口がふさがっているけど、どうすれば中に入ることができるのでしょうか？

A ドイル刑事がマンホールから行けることを教えてくれる。

Q センチュリータワーの地下駐車場にいる敵を倒したいのですが車がじゃまをして倒せません。

A じゃまな車を動かして、敵にぶつければいいのだ／　と、いうのはウソだ。本当は、柱のうしろにいくと車のむここう側に出られるところがあるのでそこを使おう。クリーチャーは、単純な動きしかしないので、パターンさえわかってしまえば、簡単に倒せるぞ。

新九玉伝

無敵のウリウリ技　主人公ミンキー涼をなんでもいいから壁や木などにくっつけます。あとはずっと壁のほうに向かって体当たりしているだけで、レベルがいくら低くても近寄ってきた敵をダメージなしで倒せます。これでレベルが低くても強い敵も倒せるのでラクだ。

へんな技　①ディスク2を立ち上げて(F3)を押すとへんなメッセージがでる。②ニラスの町で昼寝をしている人に何度も話かけると殴られる。③ニラスの町で内蔵時計の時刻を教えてくれる人がいる。しかし、なんでこんなにのどかなウル技ばっかりなんだろう。

真・魔王ゴルベリアス

各画面全部にイベントがあります。イベントのだしかたは、マップの左下端から右へ順番に見てください。

勇者の像	ポーション			岩の精 ラゴン	エニー	フィンクス	妖精 リオ	妖精 リオ	ポーション	妖精 リオ	デューサ
おばば	バイブル	光の精 リリー		エニー	バイブル	木の実	バイブル	ディナ	勇者の像	バイブル	木の精 シェラ
ポーション	太陽の神 ボロン	妖精 リオ	ポーション	闘いの神 キリー	女神の像	ポーション	妖精 リオ	ディナ	バイブル	ランダー	妖精
おばば	ポーション	ポーション	ドラン	妖精 リオ	女神の像	妖精 リオ	バイブル	ポーション	カロン	メア薬	バイブル
宝石が好きな兵士	妖精 リオ	女神の像	妖精 リオ	メア薬	バイブル	魔法の精 アレス	石碑 聖水	妖精 リオ	ポーション	女神の像	妖精 リオ
ゴルベリアスの谷入口	レメディアシールド	妖精 リオ	空の神 エアー	サクマ老人			ポーション	勇者の像	物を造る神 ストロ	妖精 リオ	水の神 セイン
バイブル	妖精 リオ	ディナ	バイブル	妖精 リオ			妖精 リオ	バイブル	妖精 リオ	バイブル	湖の精 レーン
妖精 リオ	いじめられているリオ	ポーション	リッチ	妖精 リオ	ランダー	女神の像	妖精 リオ	ホーリーハープ	アルザスシールド	エニー	妖精 リオ
おばば	バイブル	勇者の像	妖精 リオ	バイブル	守りの神 アロン	妖精 リオ	ディナ	勇者の像	ミリアさんのブレスレット	妖精 リオ	バイブル
勇者の像	妖精 リオ	バイブル	メア薬	妖精 リオ	勇者の像	おばば	ヴァリーソード	妖精 リオ	スケル	ポーション	グロース
妖精 リオ	ポーション	女神の像	女神の像	バイブル	ポーション	妖精 リオ	時を止まる神 ストロ	バイブル	妖精 リオ	女神の像	妖精 リオ
妖精 リオ	妖精 リオ	デスバ	妖精 リオ	妖精 リオ	ポーション	勇者の像	バイブル	妖精 リオ	妖精 リオ	ポーション	バイブル

↑スタート

水滸伝



紹介も兼ねて　このゲームはこの本を作っているときにはまだ、発売されたばかりでネタもなにもなかった。仕方がないので、ゲームの紹介を兼ねて好漢(プレイヤーがなれる人)を紹介しよう。じつはこの画面はゲームディスクをセットしてしばらくすると表示されるのだが、この好漢はプレイするシナリオによって変わる。

①史進と魯智深はどのシナリオでもプレイできる万能キャラクター。

②林冲、武松、揚志の3人はシナリオ1だけプレイできる。

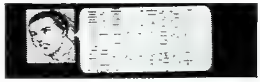
③宋江、李逵、李応、李俊、晁蓋の5人はシナリオ2だけプレイできる。

また、プレイヤーが選んだキャラクターは最初からパラメーターの設定をやり直すので、武将の下にあるパラメーターはコンピューターが受け持ったときのものだ。それでも、大体の目安としてこの値を覚えておくことにこしたことはないだろう。

ゲームの目的は中国全土の統一ではなく、宿敵・高俅（こうきゅう）を倒すことだ。ただし、皇帝から勅令が降りないと攻めることはできない。勅令をもらえるまでは、好漢の人気の値を気にしながら、仲間を増やしたり自分の能力を上げたりと、RPGの経験値を稼いでレベルを上げるのに似ている。このへんが、信長の野望や三国志とは違うところだ。

逆に、似ているところというのはプレイヤーがキャラクターを選んで、キャラクターの能力値パラメーター数値をスペースキーを叩いて決定するというところだけだ。

九紋竜（くもんりゅう）　史進（ししん）



腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
91	79	45	74	69	95

花和尚（かおしょう）　魯智深（ろちしん）



腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
95	68	49	63	74	88

黒施風（こくせんぷう）　李逵（りき）



腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
95	54	15	59	24	100

呼保義（こほうぎ）　宋江（そうこう）



腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
91	79	45	74	69	95

豹子頭（ひょうしとう）　林冲（りんちゅう）



腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
92	77	54	100	61	80

行者（ぎょうじゃ）　武松（ぶしょう）



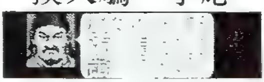
腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
93	75	34	66	55	89

青面獣（せいめんじゅう）　楊志（ようし）



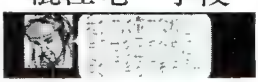
腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
88	79	66	97	58	79

撲天鵰（はくてんちょう）　李応（りおう）



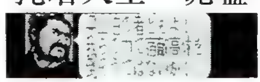
腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
68	86	62	60	71	79

混江竜（こんこうりゅう）　李俊（りしゅん）



腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
58	74	62	70	81	52

托塔天王（たくとうてんおう）　晁蓋（ちょうがい）



腕力	技量	知力	忠義	仁愛	勇気
72	54	70	96	68	76

ういった御質問でしょうか？」「質問どいうか〜、いぎづまっだども」「ふ〜ん。おめぇどこさおるだ」突然、津軽弁になるS。「青森」「おーおれも青森だぁ……」☆田舎のある担当者がうらやましくなる4時〜6時の質問電話でした。

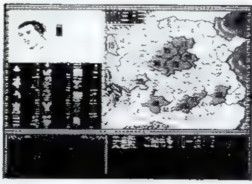


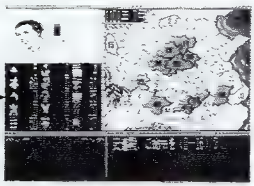
国造り　国のデータは、金も食糧も少ししかないし、住民の共鳴度は0だ。この貧乏な国に、仲間を増やして食っていけるだけの経済力をつけるのが最初の仕事だ。強者は毎月、金と食糧を消費するし、小者も食糧を消費する。食糧や金がなくなると強者の忠誠度が下がったり(でていってしまうこともある)小者がいなくなったりしてしまうのだ。

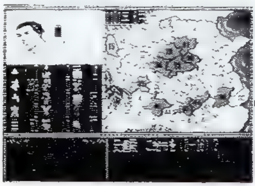
経済力をつけるため、まず肥沃度や繁栄度、そして共鳴度を上げることに専念する。とくに共鳴度は、40以上ないと毎年1月にあるはずの収入がないし、60未満だと暴動の危険がある。

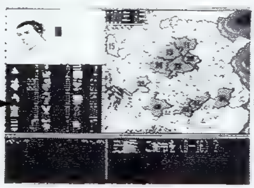
とりあえず、「2．奉仕－2．開墾」コマンドで肥沃度を上げる。このとき共鳴度もちょっぴり上がる。奉仕コマンドは治水や肥沃度、繁栄度を上げながら共鳴度も上げてくれるのだ。ただ、奉仕コマンドだけでは共鳴度の上がり方が少ないので、「8．狩猟－2．食糧」で食糧を増やし、これを「14．施し－1．住民」で住民に与えて共鳴度を上げてみる。効果てきめん。2度で59まであげられた。

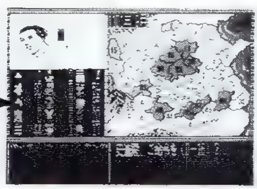
共鳴度が上がってほっとしていると、金がほとんどなくなっている。あせって「6．出向－2．雑貨屋へ行く－1．食糧売り」で金を確保する。金欠で仲間ににげられてはたまらない。ときたま、国に野獣が出て住民を苦しめるときがある。チャンスだ。「1．戦争－2．退治」で野獣を退治すると人気が5くらい上がるのだ。戦争で勝っていけるようになるまでは、野獣の退治くらいしか人気を上げるチャンスがないのだ。なかなかつらいものがある。



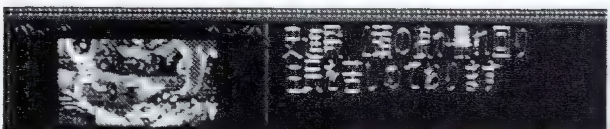


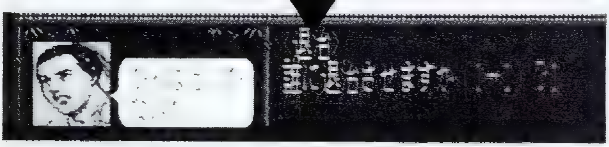


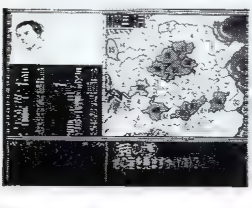


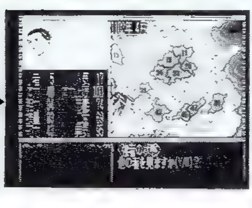


開墾して肥沃度を上げたあと、狩猟で食糧を増やして住民へ施す。施しの効果は高く、2回で共鳴度を59まで上げられた









ときおり、野獣が住民を襲って住民を困らせることがある。これはラッキーイベントで、野獣を「1、戦争－2、退治」でやっつけると人気が上がるのだ。みごと退治できると写真のように人気が＋5され、大ケガをして帰っても人気は＋3される。はじめのうちは自国の数を増やして人気を上げたりはできないので、このイベントを待って人気をすこしずつ上げることしかできない。野獣が出たら、待ってました／　とばかりに退治に行こう。とはいえ、退治に行くにはけっこうな体力が必要だし、万が一、大ケガなどしようものなら2か月くらいは休養しないと何もできない(大ケガは小者を少人数雇っておくことで回避できる)。また、野獣は一度出ると、その季節がかわるまではきえないので、出た月に退治に行けなくても、その月に休養すれば翌月には行けるようになる。体力が低くて退治に行けなくてもあきらめてほかのコマンドを実行したりせずに、休養をとって体力を回復させて翌月にかけるようにしよう。人気はプレイヤーのレベルのようなものだから。

パブロフ佐伯　最近、佐伯というバイトがアスキーのログイン編集部からデューダしてきました。プルルルー「はい、ＭＳＸマガジン編集部です」「え？　え？　え？」「ＭＳＸマガジン編集部です……まわりの白い目に気づく佐伯……たぶん」

スーパー大戦略



大戦略とMオブMの関係　マスター・オブ・モンスターズのマップディスクはスーパー大戦略で遊べる。



何回も戦える　戦い終えたユニットで移動を選択してから戦闘を選択するとまだ戦える。また、輸送ユニットから兵員を降ろしたあと、兵員の移動を選択してからリターンキーを押すと占領できる。



マップエディタ活用法　まず、98ページからのリストを入力する。行670まで打ちこんだら、いったんセーブして、NEWする。ここまでがPACマジックのプログラムリストで、行5000からのDATA文は、システムソフト提供の「Battle(バトル) Island(アイランド)」というマップのデータになっている。これを打ち終えたなら、別のファイル名でアスキーセーブしておく。RUNするまえにプログラム確認用データで打ちミスがないかどうか確認する。また、PACはスロット2に差すようにしてほしい。

地形→データ変換　例）地形＝ブルー国首都／データ＝A／プログラムの表示＝白青白の縦縞
①ブルー国首都／A／白青白の縦縞②ブルー国都市／B／青白青の縦縞③ブルー国空港／C／青白の横縞④レッド国首都／D／白赤白の縦縞⑤レッド国都市／E／赤白赤の縦縞⑥レッド国空港／F／赤白の横縞⑦グリーン国首都／G／白緑白の縦縞⑧グリーン国都市／H／緑白緑の縦縞⑨グリーン国空港／I／緑白の横縞⑩イエロー国首都／J／白黄白の縦縞⑪イエロー国都市／K／黄白黄の縦縞⑫イエロー国空港／L／黄白の横縞⑬中立都市／M／水白水の縦縞⑭中立空港／N／水白の横縞⑮道路／O／黄色⑯平野／P／緑色⑰荒地／Q／黄と茶のモザイク⑱砂漠／R／薄い黄色⑲森／S／緑茶緑の縦縞⑳山／T／茶色㉑浅瀬／U／水色㉒海／V／青㉓橋／W／灰色㉔湿地／X／緑と青のモザイク㉕要塞／Y／灰色の凸

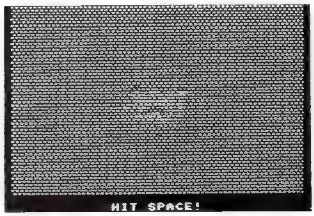
マップエディタの持つ4つの特性

メニュー画面では、数字キーとリターンキーで、使いたい機能を選択する。機能は4つあり、それぞれの内容については、下のカコミで説明することにしよう。使い方がちょっと複雑なので、よく読んでおくようにね／

マジックに用いるPACには、どのマップでもいいからブルー国をプレイヤーにしたゲームのスタート直後のゲームデータをセーブしておく。これはPACを初期化するためで、一種のおまじないと考えてくれればいい。

1、2、マップをグラフィック表示する

メニュー画面で1番を選ぶとPACにセーブされているマップを、また、2番を選ぶとプログラムのデータになっているマップをグラフィック画面に表示する。自分で作ったり、改造したマップの確認に使って欲しい。そのグラフィック画面での地形についてはあとで説明をする。ちなみに、マップのグラフィックは右端が1ドット欠けてしまうけど、ゆるしてくださいね。



⇦新マップをグラフィック表示してみたところ

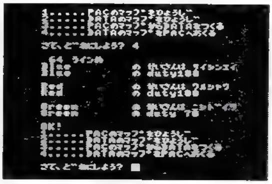
3、マップをたくさん保存できる

メニュー画面で3番を選ぶと、PACにゲームセーブされているマップのデータがDATA文に変換され、ディスクやテープにアスキーセーブされる。こうしてセーブしたマップデータは、DATA文になっているから自由に改造ができてしまう。また、これによってたくさんのマップデータが保存可能になるわけだ。

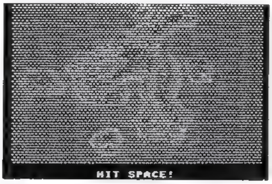
ガイザックが倒せな〜い（30歳・会社員）「じつは、私1月の末ごろからガイザックと対決している者なのですが、ど〜しても倒せないんです。」「……。」「あのぉ、こういった質問はだめなんでしょうか？」「え〜と、御質問のヒントはMファンの5月号・P12〜13に載

4、ROM内マップ修正やオリジナルマップが作れる

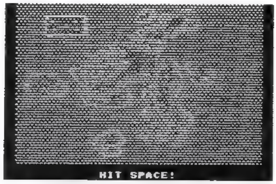
エディットマップの製作には、以下の手順が必要。新マップを作るなら、1行につき64文字からなる64行ぶんのDATA文を、行5000から打ちこむ。64文字×64行の理由は、マップの広さが64×64ヘックスだから。地形→データ変換を見て入力しよう。在ROMマップを改造するときは、そのマップでのゲーム開始時のゲームデータをPACにセーブし、機能3でDATA文に変換する。データを改造したらアスキーセーブしておこう。こうして作ったDATA文は「MERGE"(ファイル名)"」でプログラム本体に合体させる。メニュー画面の4番を選ぶと、DATA文になっているマップがPACに転送される。転送が終わると何か国戦かを自動的にチェックし、各国の生産タイプ、収入率の設定画面が表示される。カーソルキーの左右とリターンキーで決定後、ゲームを開始し、「読込」の「CONTINUE」を選ぶ。これで、PACに転送したデータが読まれ、エディットマップで戦闘開始となる。



⇧この画面で生産タイプ等を決定



⇧「Diana Island」というマップを……



⇧4か国戦に改造してみました!

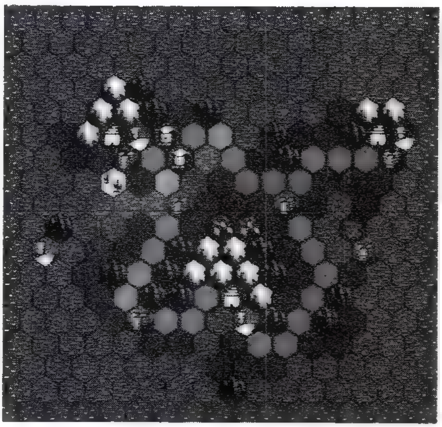


MSX版にはない幻のマップ　このマップは、他機種版のスーパー大戦略には入っているけど、MSX版には入ってなかったという、幻のマップである。

マップ概念　これだけ小さな島に3つの首都があるのだから、2ターン目にして戦闘がはじまる可能性もある。どの国にも2ターン目に占領できる中立都市がある。その都市を占領して兵器を生産できる場所を増やすのが始めの一手だ。初期状態では、生産できる場所のすくない(地上兵器を生産できる場所は首都を含めても2ヘックスしかない)ブルー国が不利なように見えるが、手番の早さでカバーできる。どの国もほぼ対等の条件といえるだろう。

戦略について　とりあえず、兵器数を確保するのが大切。各国の兵器のZOCにがんじがらめになってほとんど前進できなくなるだろうから、戦闘ヘリと輸送ヘリを組み合わせて敵国の首都を一気にねらうのもおもしろい。とはいえ、戦闘ヘリは高いのでなかなか買えない。

ブルー国の収入率50%で30ターンくらいで勝つことを当初の目標にして戦うといいだろう。



開戦前の状況	国名	都市	空港	生産タイプ
	中立	5	1	——
	ブルー国	2	1	アメリカ1
	レッド国	2	1	ソビエト
	グリーン国	2	1	西ドイツ

っておりますのでそちらを参考にしてください。」「そうですか、どうもありがとうございました。」「いいえ、これからもMファンをよろしくお願いします。」「はい、これからもがんばっていい本作ってくださいね。それでは、ごめんください。」

スーパー大戦略(ROM版)マップエディタ

```
100 CLEAR1000,&HD000:MAXFILES=2:OPEN"GRP
:"AS#2:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&
HD020:AD=&H4003:AA=&H5003:GOSUB580
110 SCREEN1:WIDTH28:KEYOFF:COLOR15,0,0
120 PRINT"1.....PACのマッフ゜をひょうし゛"
130 PRINT"2.....DATAのマッフ゜をひょうし゛"
140 PRINT"3.....PACのマッフ゜からDATAをつくる"
150 PRINT"4.....DATAのマッフ゜をPACへおくる"
160 PRINT:INPUT"さて、と゛れにしよう";N$:IF N$<"1"
 OR N$>"4" THEN 120
170 ON VAL(N$)GOSUB 200,250,300,360
180 GOTO 120
190 :
200 SCREEN5:SETPAGE,1:GOSUB530:SETPAGE,0
:CLS
210 FORI=0TO63:X=(I MOD 2)*2:FORJ=0TO63:
C=255ANDUSR(AD+I*64+J):COPY(C*4,100)-(C*
4+3,102),1TO(X+J*4,I*3),0,TPSET:NEXT:NEX
T:DRAW"BM88,200":PRINT#2,"HIT SPACE!"
220 IF STRIG(0)=0 THEN 220
230 RETURN
240 :
250 SCREEN5:SETPAGE,1:GOSUB530:SETPAGE,0
:CLS
260 RESTORE5000:FORI=0TO63:READP$:X=(I M
OD 2)*2:FORJ=0TO63:C=ASC(MID$(P$,J+1,1))
-&H41:COPY(C*4,100)-(C*4+3,102),1TO(X+J*
4,I*3),0,TPSET:NEXT:NEXT:DRAW"BM88,200":
PRINT#2,"HIT SPACE!"
270 IF STRIG(0)=0 THEN 270
280 RETURN
290 :
300 N$="":INPUT "MAP NAME=";N$:IF N$=""
THEN 300
310 OPENLEFT$(N$+"      ",6)FOROUTPUTAS#1
320 PRINT#1,"5000 ' "+LEFT$(N$+SPACE$(14
),15)
330 FOR I=0 TO 63:P$="":FOR J=0 TO 63:D=
255ANDUSR(AD+I*64+J):P$=P$+CHR$(D+&H41):
NEXT:PRINT#1,STR$(5010+I*10)+" DATA "+P$
:NEXT:CLOSE#1
340 RETURN
350 :
360 RESTORE 5000:PRINT
370 FOR I=0 TO 63:READ P$:LOCATE 0,CSRLI
N:PRINT I+1;"ラインめ";
380 FOR J=0 TO 63:D$=MID$(P$,J+1,1)
390 D=INSTR("ADGJ",D$):IF D>0 THEN C(D)=
C(D)+1:IF C(D)=1 THEN FOR K=0 TO 11:A=US
R(AA+13+(D-1)*27+K)AND255:A=A-(A<>254)*3
3:C$(D)=C$(D)+CHR$(A):NEXT:C(D)=I*64+J E
LSE PRINT:PRINT C$(D);"コクの しゅとか゛2つい゛ょうあ
ります!":BEEP:END
400 D=INSTR("BEHK",D$):IF D>0 THEN T(D)=
T(D)+1
410 D=INSTR("CFIL",D$):IF D>0 THEN K(D)=
K(D)+1
420 POKE &HD038,ASC(D$)-&H41:Z=USR1(AD+I
*64+J)
430 NEXT:NEXT:PRINT
440 FORI=1TO4:IF C(I)>0 THEN PRINTC$(I);
"の せいさんは";:S=0 ELSE 510
450 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN LOCATE20,C
SRLIN:PRINTUSING"&      &";MID$("アメリカ1  ア
メリカ2  ソヒ゛エト  ワルシャワ  ニシト゛イツ フランス   イキ゛リス
 イスラエル  スウェーテ゛ンニッホ゜ン  チュウコ゛ク サイシンエイ ",S*
7+1,7);:X=ASC(A$+" "):S=(S-(X=28)+(X=29)
+12)MOD12:GOTO450 ELSE PRINT
460 IF INKEY$<>"" THEN 460
470 PRINTC$(I);"の dutyは";:D=5
480 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN LOCATE18,C
SRLIN:PRINTUSING"###";(D+5)*10;:X=ASC(A$
+" "):D=(D-(X=28)+(X=29)+6)MOD6:GOTO480
ELSE PRINT:PRINT
490 IF INKEY$<>"" THEN 490
500 POKE &HD038,S:Z=USR1(AA+12+(I-1)*27)
:POKE &HD038,D+5:Z=USR1(AA+4+(I-1)*27):P
OKE &HD038,T(I)+1:Z=USR1(AA+5+(I-1)*27):
POKE &HD038,K(I):Z=USR1(AA+6+(I-1)*27):P
OKE &HD038,C(I)AND255:Z=USR1(AA+1+I*27):
POKE &HD038,C(I)¥256:Z=USR1(AA+2+I*27)
510 POKE &HD038,-2*(C(I)>0):Z=USR1(AA+3+
(I-1)*27):NEXT:PRINT"OK!":RETURN
520 :
530 RESTORE550:CLS:FORI=0TO1:READ D$:FOR
 J=1 TO LEN(D$)
540 PSET (J-1,I+100),VAL("&H"+MID$(D$,J,
1)):NEXT:NEXT:RETURN
550 DATA F4F 4F4 444 F8F 8F8 888 F2F 2F2
 222 FAF AFA AAA 7F7 777 AAA 333 A8A BBB
 282 888 777 444 EEE 343 1E1
560 DATA F4F 4F4 FFF F8F 8F8 FFF F2F 2F2
 FFF FAF AFA FFF 7F7 FFF AAA 333 8A8 BBB
 282 888 777 444 EEE 434 EEE
570 :
580 RESTORE600:FORI=0TO7:S=0:FORJ=0TO7:R
EADD$:D=VAL("&H"+D$):POKEI*8+J+&HD000,D:
S=S XOR D:NEXT:READD:IFS=DTHENNEXTELSEPR
INT"DATA error in";I*10+240:END
590 RETURN
600 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
610 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
620 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
630 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,FB,C9,206
640 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
650 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
660 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
670 DATA 00,CD,14,00,00,00,FB,C9,235
5000 ' BattleIsland
5010 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5020 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5030 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5040 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5050 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5060 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5070 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5080 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5090 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5100 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5110 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5120 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5130 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5140 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5150 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5160 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
```

す

「失礼します。」☆みろみろみろ。これぞ読者のカガミだね。最近の若いやつにはまねできないだろう。特に激ペナ2大会でデーターを直してくれといってきた前田、2000通の応募用紙のなかからどーやっておまえの用紙を見つけだせばいいんだ？ 教えてくれ。

```
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5170 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5180 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5190 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5200 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5210 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5220 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5230 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5240 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5250 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5260 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5270 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5280 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5290 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVTSV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5300 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVTTSP
SVVVVPTTVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5310 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVPTDFY
OWVSPPSGIVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5320 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVPPEOY
UOPSOOOHVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5330 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVRPW
VPOOOPPPVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5340 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVUUM
PPPMPVPVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5350 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVSVVPO
PQQPOVXVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5360 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVNVPPOS
TTSPOVMVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5370 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVPSOS
TTTSPOPVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5380 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVPOSS
OATPOSVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5390 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVPMO
OVCSOSPVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5400 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVPP
VPOOPPVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5410 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VPPPVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5420 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VSVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5430 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5440 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5450 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5460 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5470 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5480 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5490 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5500 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5510 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5520 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5530 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5540 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5550 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5560 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5570 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5580 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5590 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5600 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5610 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5620 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5630 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5640 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
```

プログラム確認用データ(使い方は143ページ)

```
 100> 80   110>155   120>149   130>128      5100>128  5110>128  5120>128  5130>128
 140>206   150> 78   160>252   170> 54      5140>128  5150>128  5160>128  5170>128
 180>143   190> 34   200>179   210> 20      5180>128  5190>128  5200>128  5210>128
 220> 44   230>198   240> 34   250>179      5220>128  5230>128  5240>128  5250>128
 260>133   270>239   280>198   290> 34      5260>128  5270>128  5280>128  5290> 90
 300> 88   310> 20   320>221   330>227      5300>211  5310> 30  5320>143  5330> 95
 340>198   350> 34   360> 37   370>251      5340>144  5350>182  5360> 54  5370>106
 380> 61   390>114   400>163   410>110      5380>116  5390> 36  5400>155  5410> 74
 420> 19   430>105   440> 92   450> 93      5420>122  5430>128  5440>128  5450>128
 460>135   470> 56   480> 44   490> 89      5460>128  5470>128  5480>128  5490>128
 500> 65   510> 70   520> 34   530>220      5500>128  5510>128  5520>128  5530>128
 540>195   550> 38   560>129   570> 34      5540>128  5550>128  5560>128  5570>128
 580>137   590>198   600>204   610>248      5580>128  5590>128  5600>128  5610>128
 620> 29   630>112   640>204   650>248      5620>128  5630>128  5640>128
 660>102   670>187  5000> 64  5010>128
5020>128  5030>128  5040>128  5050>128
5060>128  5070>128  5080>128  5090>128
```

す

スーパーランナー

隠しコマンド　いつでもどこでもすぐにタイムが増やせるコマンド。ゲーム中(ESC)を押してポーズをかけたら、(SHIFT)と(F2)を同時に押す。タイムが59になる。

体力が回復するコマンド。同じくゲーム中にポーズをかけて、(1)と(2)を押しながら、(F5)を押すだけ。体力が全快します。
うーん、あまりにかんたんなのでスペースが余ってしまった。そうそう、ゲーセンに昔スーパーランナーに似たゲームでメトロクロスというのがありましたね。確かナムコだったと思うけど、大々的に宣伝していたわりにはつまらなかったのをおぼえています。

スーパーレイドック

ウル技たくさん　①スロット2にディーヴァ〜アスラの血流を差すとゲームが始まるまえにディーヴァのラトナ・サンバが出てきて攻略法を伝授してくれる。②シーン5のボスのところの左右の上のはしを対地ミサイルで撃つと「ふ」という文字が出てザコキャラが消えてクリアがカンタン。③シーン6の最後で戦艦が出ても撃つな。するとヴリトラが出てこない。④シーン7で画面の中央から少し右を対地ミサイルで撃っているとネッシーが登場する。そうすると最後の火山の爆発が止まる。⑤強くなるパスワード。「ZCXAZZZZZZZZZZ」→レベル237。「TAISANINARITAI」→レベル194。「CHIBIKUROSANBO」→レベル97。

スクランブルフォーメーション

1UPキャラが出現　赤坂プリンスホテル(東京の人以外は想像してね)の左となりの三角形の緑地帯(グリーンベルトと読んでほしい)を地上攻撃すると出現する。きっと、ほかにもあるにちがいないけれど、先に進めないのさ。

スターシップランデブー

いきなりHできる　№2のディスクを立ちあげます。じっとしていると文字がでてきますが、この文字が現れたらすぐに№1のディスクに入れかえます。するとステージ1の女戦士とエッチすることができます。またエッチした後にでてくるメッセージは(CAP)を押すとはやくなります。

ウラ技がいっぱい　①まず、ミュージックモードです。オープニング画面で(F2)を押すとFM音源対応のミュージックモードになります。
②また、ゲーム中に同じく(F2)を押すとFM音源になりますが、キャラクタの動きがおそくなるのであまりおすすめできません。スピコンがわりに使っている人もいるようですが……。
③タイトル画面で(F1)を押すとコンティニューすることができます(ただし、アイテムはありません)。
④(F2)(F4)を同時に押すと自殺してしまいます。
⑤(F1)(F3)(F5)を同時に押すと、リアルタイムシーンではアイテムの数が増えていきます。スペシャルシーンではアイテムと体力が満たんになります。

スナッチャー

〈ACT1〉工場跡　中に入ったら「話す」というコマンドを2回続けて入力すると、優秀なセンサーらしく、ハエを感知してしまうというわけだ。距離数までわかってどうする？
ギブスン家　書斎にある5インチディスクのつながったMSX2パソコンを壊すとブラックジョークでウソのゲームオーバーになる。すべて終えるとアリスが吠えるから裏庭に行き、書斎に戻るとメタルが蚊に反応する。ただし工場跡ではえに出会っておかないと蚊に会えない。
ギリアン家　せまい我が家ながら、居間の音響システムはけっこうお金がかかっている。なん

のがあるやろ、あれなんなんや？」「使うと10ゴールドを255枚になる。」「へー」ガチャ！ツー、プルル……「はい、徳間しょ……」「おれや、おれや、あんな一次元のおまもりちゅうんか？あれどこにあるんや？」「うーん、場所は教えられません。」「あそう、応援団買う

といってもSCCサウンドなんだしね。居間であたりを4回ほど見てみると「？？？」のコマンドが出る。「見る」「？？？」でCDとわかり、「調べる」「CD」のあとで「聴く」をすると、CDモードでSCCサウンドが聴ける。

ジョイディビジョン　「見る」「店内」を3回やるとゲームソフトのワゴンを発見する。ゲーム名がハッキリとはわからないようにでるが、ハッキリ言ってわかってしまう。

アウターヘブン　ここで踊っているイザベラを呼び出し、5回ぐらいしつこく電話番号を問いただすと観念して1回だけ教えてくれるので、忘れずにメモる。それから、闇流通でしか食べられないせっかくの鯨肉料理だからあきるぐらいしっかり飲み食いしておこう。でも、本部の局長室に戻るととんでもない結果になってしまう。ゲームの進行に問題はないけどね。

本部　射撃室でまず、小手調べにスナッチャー全部と人間を4人以上ムダ弾をだしてもいいから撃ち殺しちゃおう。すると、またここでウソのゲームオーバーを拝むことができます。スナッチャーは全部撃たずに人間だけを全部撃ってみたら……と、思うのが人間の正直な心理？ムダ弾を出さないでできたら、前とは違う結果が出る。事前にセーブしておくことを勧める。

イワン家　ACT1も詰めになってきたところで、ここはイワン家。「調べる」「浴槽」を2回すると、しょーもない隠し会話が出る。

〈ACT2〉アルタミラ前　トライサイクルを降りたらなにもしないで待っていると、百円おばさんがよってくる、去った後には間髪入れずレゲェがたかってくる。さらに、ここではサンタクロースがいなくなった後に「見る」「あたり」をやってみると、空腹の為かうどん屋を見つけて入ってしまう。ちなみに、「調べる」「あたりの人々」では、誰かが変なものを落とす。その変なものとは、たばこの吸殻だったりする。

クイーン病院　3つの部屋があり全部の部屋にまず入る。暗室になっている扉3の部屋ではホワイトボードをまず見ておこう。3つの部屋に入った後で「見る」「床」をやると何やら足あとを発見する。で、解析をしてみると……自分達の足あとだった。途中いろいろあって、トライサイクルが暴走した後でクイーン病院にふたたびたどりつく。扉3の暗室の部屋で1度見たホワイトボードを見てみると、メッセージがさらに切々としたものに変わっているのだった。

というわけで、スナッチャーの隠れメッセージ集をやってみました。もっとあるかも？



コナミにかける　東京のコナミの電話番号(マニュアル参照)の下6ケタを入れるとメッセージが見られる。



Q ギブスンの年令とカトリーヌの3サイズがわからないので、ギブスンの家の中に入れません。

A ギブスンの年令は55歳。カトリーヌの3サイズは上から、81・58・83だ。ゲームのヒントが載っているマニュアルはかならず読んでみよう。



Q ギブスンの書斎にコンピュータがありますが、パスワードがわからないので動きません。

A 死体が持っていた、紙切れに書いてある「家を捜せ」という文字は重要なヒントだ。キーボードを見ていると何かひらめくものがある。そう、〔HOME〕を押せばいいのだ。



Q ギブスンが使っていた情報屋『なぽれおん』に会ったけれど、合言葉がわかりません。

A 合言葉は2つしかない。「百日テンカ」と「革命はオワッタ」だ。あらかじめガウディーで調べておけばいいだろう。しかし、情報屋は金をやらなければ話してくれない。

せ

制覇(せいは)



テストパターン画面　ゲームがはじまったら〔CTRL〕を押しながらカーソルキーの上を2回押す。



きたないババア　まず、となりにあるババアのリストを正確に打ちこみます。打ちこみミスがあるといけないのでいったんディスクにセーブしておきましょう。つぎに制覇のゲームディスクを入れます。そしてRUNします。すると、きたないババアのグラフィックが表示されます。ただし、色は勝手に調整したものなので、正しい色だとはいえません。でも大体、ババアの色はこんなものだろうと思うのできっと大丈夫だと思います。ところで、この件についてメーカーの日本物産㈱に問い合わせたところデータは入れたが、MSX版ではディスクの容量の関係でボツになったそうだ。せっかくデータを入れるなら、きたないババアじゃなくてきれいなおねーさんのほうがいいのではないだろうかと思ったのだが、口には出さずにいた。きたないババアのグラフィックだからボツだけど、きれいなおねーさんのグラフィックだったらどんなに苦労しても残したのだろう。

```
10 COLOR =NEW
20 SCREEN7:SETPAGE0,1
30 COLOR =(15,6,7,7)
40 COLOR =(7,0,0,0)
50 COLOR =(13,7,5,4)
60 COLOR =(14,7,6,5)
70 COLOR =(9,5,7,7)
80 COLOR =(3,4,6,6)
90 COLOR =(4,5,1,1)
100 COLOR =(5,4,1,1)
110 COLOR =(2,5,6,6)
120 COLOR =(10,7,4,5)
130 COLOR =(11,6,3,4)
140 COLOR =(8,5,2,2)
150 COLOR =(12,6,5,4)
160 COLOR =(6,5,3,2)
170 COLOR ,0:CLS
180 COPY (0,0)-(511,211),1 TO (100,0),0
190 COPY"X1-1.che" TO (33,5),1
200 COPY"X1-2.che" TO (33,116),1
210 COPY"X1-3.che" TO ( 0,169),1
220 COPY (0,0)-(511,211),1 TO (100,0),0
230 GOTO 230
```

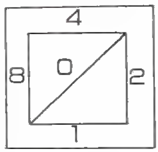
ゼビウス

ゼビ文字一覧表

10進数	16進数	ゼビ文字	アルファベットスペル	読み
0	0		ZOP	ゾプ
1	1		AH	ア
2	2		SHEO	シオ
3	3		OLI	オリ
4	4		XEVI	ゼビ
5	5		REF	レフ
6	6		FAR	ファー
7	7		SOPIA	ソピア
8	8		GAU	ガウ
9	9		RUQ	ルク
10	A		PUSTO	パストー
11	B		PIQ	ピク
12	C		VEEO	ヴィオ
13	D		PHES	フェス
14	E		SOLITA	ソリタ
15	F		KURTO	クルト



ゼビ文字　ゼビ文字は、アルファベットに対応した象形文字だ。ローマ字を書くように子音と母音を組み合わせて書く。「っ」「ょ」などは文字上に「・」をつける。長音記号やアンダーラインについては図を参照してほしい。ひらがな→ローマ字→ゼビ文字といった具合に変換していけばかんたんに書ける。数字は基本的には表のように線と数字が対応している。ただし、16進数なので、10進数→16進数→ゼビ文字のように変換しながら書く。



小文字	長音記号	重要文字簡略形	など
・	◁	—	

ア	バ行	ダ行	エ	ガ行	ハ行	イ	カ行	マ行	ナ行	オ	パ行	ラ行	サ行	タ行	ウ	ワ行	ヤ行	ザ行	ン
A	B	D	E	G	H	I	K	M	N	O	P	R	S	T	U	W	Y	Z	N

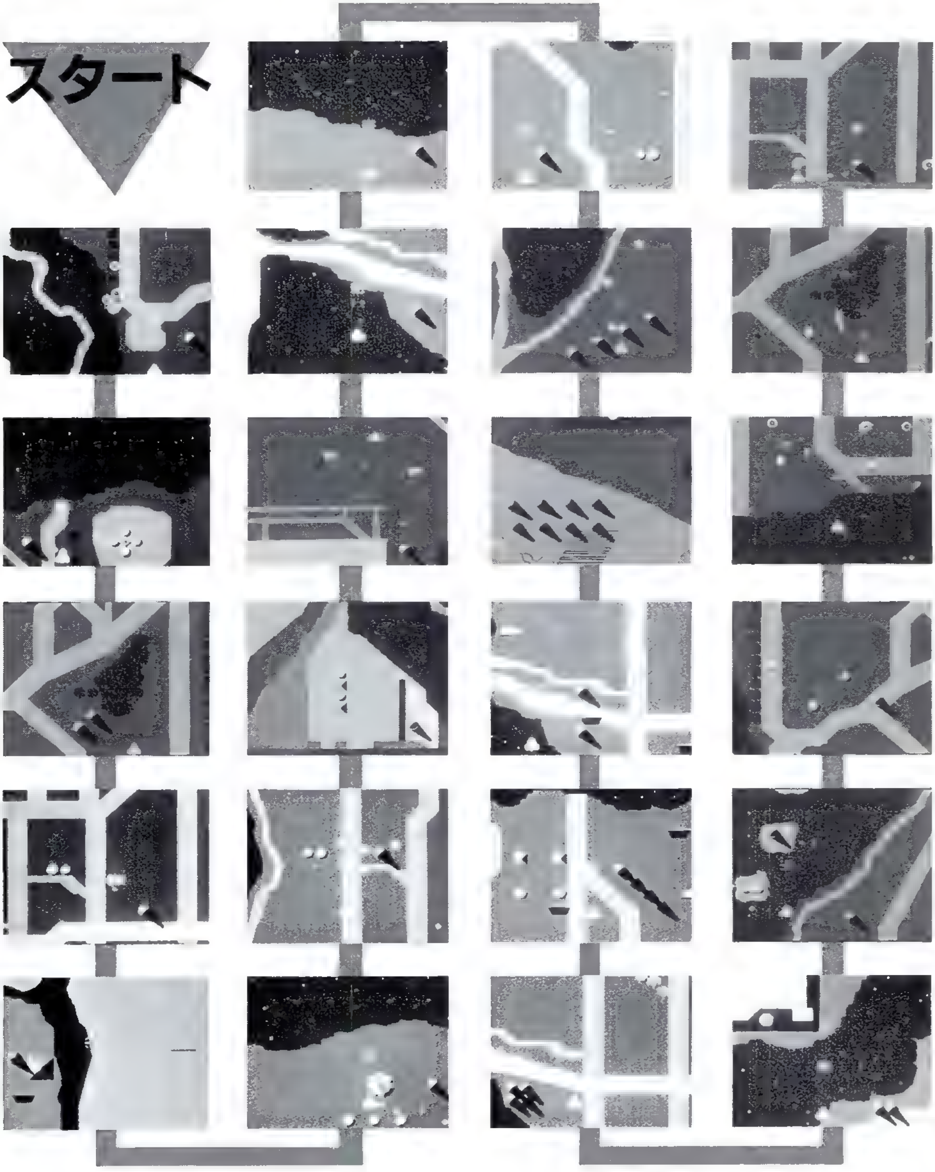
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ



初歩のファンダム・自宅まで……　「今月号(7月号)のプログラムのダルバースでRUNすると1行でエラーがでるんです。エラー名は……えす、わい、えぬ、てぃ……」「……そ、それは、Syntax errorですので、1行を再度見直して正しく打ちこまれているかどう



ソルマップ　ソルマップとはゼビウスの隠れキャラ(たけのこ)の出現場所をわかりやすく地図にしたものだ。さてソルマップの見方だが、いたってかんたん。左上のスタートと書いてあるところからはじまって、上から下へ見ていってほしい。1列見たら、右へ移動して、今度は下から……これをくりかえしていけばいいわけだ。ただしひとつだけ注意しておく、エリア16を越えるとエリア7へ戻るという永久ループに巻きこまれてしまうのだ。縦スクロールだからマップが見づらいかもしれないけど文句はいわないように。



ソリテアロイヤル



カード＋アクションゲーム ＤＩＳＫ ＢＡＳＩＣをたちあげてからソリテアロイヤルのディスクを入れて、ＦＩＬＥＳと打ってリターンすると下のほうにＢＡＳＩＣプログラムらしきものがあります。これをＬＯＡＤすると３つのマウス専用ゲームと惑星着陸ゲームが遊べます。特に、惑星着陸ゲームは超ムズイのでカードゲームで使った頭を休めるためにはよくないみたい。同じゲームがディスクステーション創刊準備号にもあったのでぜひ試してみてほしい。

第4回 アドベンチャー復活！

記憶のラビリンス

アドベンチャーゲームは、現在冬を迎えているといっていいだろう。とにかくＲＰＧに押されっぱなしで、売れ行き自体もあまりかんばしくない。何故か？

思うに、メニューが現れて、それを全部試してみれば、いつか終わりまでいってしまうという選択肢総当たり的な操作方法ばかりになってしまった、というのが一番大きいような気がする。もちろん、アドベンチャーゲームの最初期のような言葉探しだけ、というのも情ないが……。

その中で『スナッチャー』はやはり選択肢総当たり式ではあるが、ストーリーを体験できる、というアドベンチャーゲーム本来のノリが、存分に発揮された作品といえそうだ。

最初、アドベンチャーゲームの中に、シューティング風のアクションゲームを入れることに安易さを感じていたものだが、これが後半の盛り上げに一役買っている。新らしい部屋に入ると、いきなりスナッチャーが出てくるのではないか、とか何かコマンドを実行すると、出てくるのではという疑心暗鬼を招くところがおいしさを持続させてくれるというわけ。



もうひとつ。登場人物がユニークなとこ。ぞれぞれが特有のクセを持った個性派が並んでいる。中国人のナポレオンを始め、エンジニアのハリー、元奥さんのジェミー、ギブスンの娘カトリーヌといったメジャーなキャラはいうまでもないが、アウターヘブンの客引きや、関係ないサーファーまで、キャラが生きているというか、本当にそれを相手に話しているような気にさせるのだ。映画でもワキ役がしっかりしてると、リアリティーが増して面白くなるでしょ。

最後は小道具。ビデオファンや、コンピュータによるモンタージュ作成など、目新しいというわけではないが、ふんいきを盛り上げてくれるし、プレイヤーのする作業にも変化があって面白い。どこに行っても何をやっても、選択肢に変化がなくて「聞く」だのばかりをくり返すのはウンザリなのだ。『スナッチャー』の面白さは、設定よりも、演出にコッた結果といえそう。「２」をにおわせるエンディングの責任をとって、ぜひとも「２」を作ってもらいたいものだ。

ドラクエねえちゃん 「あのう、ドラゴンクエストの最後のボスが倒せなくて困っているんです」年令20才位の女性からの電話。なぜ年令までわかるのかというと、わが編集部にはワンレン喰いのＢＩＮと２次コンの手品師という、強力コンビがいたからなのです。

た

ダーウィン4078

スペシャルモード　自機が減らなくなる。〔ESC〕でポーズして〔M〕〔T〕〔K〕の3つを押す。

大戦略

ターン0で勝利する　どれかをマップロードしてからゲームロードを選択しNを選ぶ。両国ともにしばらく考えてから、いきなりレッド国が降参してターン0で終わってしまう。また〔CTRL〕を押しながらカーソルキーを押すとセットアジャスト。

ダイナマイトボウル

MSX1用、2専用両方できる技　両はしに1本ずつピンが残ったら、いちばん左からボールを投げてカーソルキーの下と〔SHIFT〕を押しているとスペアをとれる。2本ずつのときは、いちばん右から投げて上と〔SHIFT〕でできる。

太陽の神殿

すごいスピードで移動する　マップ上でカーソルの出る位置に立ちリターンキーを押す。ピッという音がしたら〔SHIFT〕を押しながら〔かな〕を押す。そして「TUTT」と入力しリターンキーを押すと、プレイヤーの移動速度がとても速くなる。また同じようにして「YUXTANN」と入力してリターンキーを押すとどこでも歩ける。

ダブルビジョン

全裸　タイトルで「えっちへんたい」と入力。〔1〕か〔2〕で早押しクイズ、〔3〕でアジャスト機能に。

たんば

マルヒモード　出したいサイコロの目を出せる技を発見しました。自分がサイコロを振るときに画面の左上（左上端より1キャラぶん中心によったところ）にマウスカーソルをあわせてスペースキーを押すと「マルヒ1」というコマンドがあらわれ、サイコロの目を指定することができます。この技は現世でも死後の世界でもどちらでもできます。また、現世で画面の中心では「マルヒ2」というスタッフ紹介が出ます。

ち

中華大仙

無敵など　ゲーム中に〔ESC〕でポーズをかけたあと、〔F7〕を押します。続いて以下のキーを押す。〔A〕……空中前方弾セレクト。〔B〕……法術セレクト。〔C〕……無敵。スクロールにはさまると死んでしまう。〔D〕……無敵解除。〔F〕……人数増殖。最大99人まで増える。〔M〕……面の最初へワープ。〔BS〕……面クリア。

そうそう、リターンキーを押してゲーム再開です。なんと、〔BS〕をつづけて押していくとエンディングまで見れてしまうのです。

つ

ツインビー

隠しコマンド　〔T〕と〔TAB〕を押しながらスタートすると、救急車が何度も出てくる。〔W〕と〔TAB〕だと、バリアの耐久力が2倍に。〔Z〕と〔CTRL〕を押して立ちあげ、〔TAB〕を押してスタート→バリアと分身が最初からついている。また、1人用でまっすぐ進みいちばん上に行く。ここは1面のボスまで安全地帯。

て

T&Eマガジンディスクスペシャル

G.D.　説明の画面でずっとスペースキーを押していると、セレクト画面の曲がPSGで聞ける。

D'(ディーダッシュ)

いきなりエンディング　ゲームオーバーのあとフォーマットしたばかりのディスクを入れて、画面の表示のとおりにスペースを押します。すると、完全装備のウインドウが現れるので、リターンを押すとバグった植物園になります。そこでさらにスペースを押すと、いきなり感動もののエンディングが始まります。

ディーヴァ〜アスラの血流

ウル技いろいろ　①惑星戦中に〔F1〕を押すとバリアがはれる。また〔F5〕で撤退できる。②ウォーデータを「LAYDOCK」と入力するとスーパーレイドックのデモが出る。③〔ESC〕でポーズをかけ〔STOP〕と〔SELECT〕と〔B〕を押すと連射できる。〔STOP〕と〔SELECT〕と〔/〕を押すとエネルギーが満タンに。④〔F5〕をずっと押していると敵が弾を出さなくなる。〔F5〕を離さなければ敵を全部OUTにできる。⑤植民星系の税率を90%にして星系番号No.0で毎月必ず投資する。クーデターが絶対起きないし、資金が増える。⑥ウエポンのレベルを上げ惑星戦で援護射撃を受けられるようにし、援護射撃の時間を1990ぐらいに設定する。惑星戦が始まったら〔ESC〕キーを押しっぱなしにする。援護射撃の時間になると爆弾が爆発し、どんなに強いところも1発でOUTにできる。⑦自分の艦隊を全滅させ、自分の星もひとつのこらずなくしてしまう。かっこいいゲームオーバー画面が見られる。

ディーヴァ〜ソーマの杯

惑星戦をしなくても惑星を攻略　PUTTSUNSIMASUGOMEN(プッツンしますゴメン)だ。

ディガンの魔石

エンディング　〔CTRL〕と〔STOP〕を押しながらディスク1を立ち上げ、MSX−DOSの表示が出たらキーをはなす。そして、ENDDINGと入力すると、買ってきたその日からエンディング画面を楽しむことができます。

ほかにもいろいろ試してみた。ディスク1と2のPSG.COMというファイルは実行させる(PSGと打ちこんでリターンキーを押す)と音楽が聞けるし、ディスク2のTEST.COMは……ぜひお試しあれ。

安いバイトで大金持ち　ほかの町へ行くには馬が必要だが、これを買ってしまうと一文なしになってしまい。これから先の展開がつらくなる。そこで、馬だけはとにかく買っておいて、ひたすらバイトをして所持金を1000にする。エドナの町の情報屋ボルンに1000払って情報を聞く。もう1度ボルンに会って、500払うと別の情報が聞けるのだが、払わずに外に出る。そして、ステータスを見てみると、所持金が約65000になっている。

DS創刊号

ゼビウス　タイトルが出たら〔ESC〕を押しながらスタートさせると無敵になる。ゲーム中にリターンキーを押すたびに自機が4種類つぎつぎに変わる。

DS2号

真・魔王ゴルベリアス　ゴルベリアスの横スクロールだけプレイできるので、赤い恐竜みたいなボスキャラ

決まってるじゃない。」☆ふるふるふる。てじなしの指の震えが目に浮かぶようでござりましゅ。

のところまで来て、スクロールが止ったら画面の左はじに下がる。するとまたスタート地点からはじまるのだが、これがとんでもなく高速の強制スクロールで、先に進もうとしてもすぐにこの強制スクロールに巻き込まれて、またスタートからというのが何度も繰り返される。こうなるとリセットするしかない。

魔導師ラルバ　オープニング以外の好きな曲がなっているときに〔CTRL〕〔STOP〕をいっしょに押します。画面が変な色になったりしますが、〔F6〕でふつうのBASIC画面になります。

DS3号

バトルワーカーサム　〔SHIFT〕を押すとキックが飛んで敵をやっつける。

おまけ　ディスク1にAVG．BASというのとRPG．BASというのがあるので実行してみるとれそなりのゲームが楽しめます。また、ディスク2にはOK．BASがある。

ファミスタ　ホームランコンテストでバッターを選ぶときにだれでもいいから、〔STOP〕を押しながらスペースキーを押すと、「まいけお」という謎の黒いバッターが現れて打った球はたいていホームランになります。

DS4号

ラルバ3　曲を聞いているときに、カーソルキーの右を押すと選んだ曲がフェードアウト、左は消音。

おまけ　BASICをたちあげて、ディスク1を入れて、RUN"MENU．BAS"と入力してリターンキーを押すと、隠しゲームがある。

DS5号

銀河　スライドパズルで、右上にマウスカーソルをおき、スペースキーを押すとキャラクタがでてくる。

マクロス　SCENE　01の表示中に〔CTRL〕〔SHIFT〕〔SPACE〕とカーソルキーの上を同時に押すとステージセレクト。ゲーム中に〔ESC〕〔TAB〕〔CTRL〕〔SHIFT〕〔CAP〕〔SELECT〕を押すと無敵。〔TAB〕〔SHIFT〕〔CAP〕〔SELECT〕で無敵解除。

ハイディフォス　スクロールが〔1〕の最高速から、〔5〕の停止まで、5段階選べる。自機のスピードが〔6〕で初期状態、〔7〕でスピードアップする。〔STOP〕で、広告とテストプレイとを切り換え。〔TAB〕で無敵。

DS春号

平安妖怪伝　〔T〕を押しながらたち上げるとミュージックセレクト。どこでも〔S〕を押すとセーブができ、セーブしたところからはじめられる。

うさ雀　画面位置修正のときに〔T〕を押すとミュージックセレクト。ステージセレクトは同じところで、ジョイスティックの右上を押しているとデモをとばして「おぷさぽー」、右下は「JONG－COP」、左下は「無口なアーノルド君」、左上はエンディングからはじまる。

福袋　ゴルベリアスのBGM選曲で、〔SHIFT〕を押すとFM音源からPSGに変わる。

ランダーの冒険　町を出たらディスクを抜く、死んでも〔F5〕を押すと、その場から続けられる。また、〔F5〕を押したあと、呪文か道具を選びキャンセルすれば、自分を殺した敵と再度戦うこともできる。

ディスクパック

あーぱーみゃあどっく　このソフトはMSX2か2＋かを判断してタテスクロール、ヨコスクロールを切りかえる。しかし、MSX2でもヨコスクロールバージョンで遊ぶ方法があったのだ。それは、MSX－DOSを立ちあげ、ディスク1を入れてLOADER2と入力する。これで、MSX2ヨコスクロールの出来上がり。

天国よいとこ

羽がたくさんもらえる　青い鍵を鍵屋さんで100ゴールドで買う。その鍵であるところに入ると、発熱地獄で使う天使の羽が手に入る。その場所を出たらまた入ってみよう。さっき羽をとった場所まで行ってみると、当然羽はもうないんだけど、そこを通過してみると、なぜかもう１つ羽が手に入ってしまい、ウインドウに表示されます。しかしこのアイテムは１回しか使わないので２個あっても意味ないです。

と

ドラゴンクエスト

ウル技　①これのみMSX１、２両用版でしかできない。敵キャラがつぎつぎに自己紹介するコマンド。電源を入れたら〔TAB〕〔SHIFT〕〔CAP〕とスペースキーとカーソルキーの右と左と下の計７つを同時に押してしばらく待つ。
②ドラゴンをやっつけて姫を助けたらいっしょに宿に泊まる。宿の主人にからかわれるぞ。
③ドラゴンと会ったら「YUJI」と入力してから戦うと必ずかいしんの一撃になる。
④竜王の正体と戦っているとき笛を吹くと、BGMがいつもの戦闘シーンの曲になる。

ドラゴンクエストII

あぶない水着　ラダトーム城の王様は王室にいなくて、武器屋の２階の金の鍵でしか開かない扉の向こう側に、隠居しているのはとっても有名だ。このご隠居様に話かけるときに、王女が何も持っていない状態だと、あぶない水着をもらえるのだ。この技があれば、ファミコンでプレイしていた友達にも自慢できるね。ちなみにMSX２版でも技自体はできるけど、水着を着た場面のグラフィックは出ない。

名前設定画面　〔STOP〕と〔SELECT〕を押しながら、自分の名前の４文字目を打ちこむ。仲間の王子と王女の名前設定画面になる。復活の呪文の最後の１文字を打ちこむときでもできる。

２つの水のはごろも　水のはごろもを２つにしてサマルトリアの王子にも着せよう。雨つゆの糸と聖なる織機を持って、テパの村のドンモハメに会い、復活の呪文を聞いてリセット。その呪文で復活してまた糸と織機を集めドンモハメのところへ行く。１着目の水のはごろもが手に入るので、もう一度話しかけてから復活の呪文を聞いてリセット。再度復活してドンモハメに会うと、２着目の水のはごろもが手に入る。

ファミコン版にあった大バグ技　デルコンダル城で復活の呪文を聞きほかではもういっさい呪文を聞かずにハーゴンの城へ行く。ハーゴンはやっつけてシドーにはわざとやられるとデルコンダル城に戻る。が、動くとデルコンダル城内にもかかわらず突然シドーが現れる。王子ひとりでなんとかシドーを倒すと変なところにワープする。しかし、一歩動くとハーゴン城に戻る。ファミコン版ではこのあといろいろとバグがあったね。

モンスターズアイテム　モンスターを倒すともらえるアイテムを一部紹介しよう。６種類だけね。悪魔のしっぽはベビルとホークマンから。悪魔のヨロイはデビルロードから。いなずまの剣はハーゴンの騎士から。破壊の剣はアトラス、ギガンデス、ドラゴンから。不思議なぼうしはバズズとメイジバピラスから。復活の玉ははぐれメタルから。ほしいアイテムを出すモンスターを最後にやっつけるとそのアイテムが手に入る。道具がめいっぱいだとゴールドしかださなくなる。

破壊のはやぶさの剣　ドラクエIIの世界のなかで最強の攻撃力を持つ破壊の剣。しかし、ふつうに装備する

「あのぉー……質問略……ところで、なんか同じ電話番号なのに違う所にかかったようなんですけど……」「は？」「なんとかインターねじ屋とかっていうねじ屋さんみたいなんですが」「そ、そうきっと混線してたんだろうね」「東京ってたいへんなんですね」

と呪われてしまうアイテムなのだ。しかし、はやぶさの剣を使えば、呪われないどころか2度攻撃できてしまうのだ。まず、破壊の剣とはやぶさの剣を持ってハーゴンの神殿の前に行こう。はやぶさの剣を装備して神殿に入る。ローレシアの幻に包まれている神殿のなかで、装備を破壊の剣に変える。ふつうなら呪われてしまうはずだが、幻のなかなので、幻を解くと(外に出てもいい)呪いはかかっていないのだ。

装備しないで道具を使う　武器の中には道具として使うとかなり重宝するものがあるが、その代表的なものとして力のたてといかづちのつえがある。力のたては使うとベホイミ、いかづちのつえはギラの効果がある。

船が残る　ルプガナの町で船をもらって、北西の川の入口に上陸してまた船に乗って移動すると、上陸した位置に船が残ってしまう。

ドラゴンスレイヤーⅣ(MSX2/2+)

ウル技　①(＊)と(SELECT)を押して立ちあげて、絵のかかっている反対側に指を置き、(Z)か(SHIFT)を押すと、BGMセレクトできる。②さかさつららの上ではカーソルキーの上を押しながら操作すればダメージを受けない。③クラウンをロイアスに持たして地下迷宮に入る。アイテムをクラウンにセットして、金髪のセリナ姫の下に立ちカーソルの上を押す。するとシールドを95GPで売っているショップに入れる。④いちばん下の面の右のほうと左のほうにある宿屋の前でジャンプするとショップに変わってしまう。⑤高い位置から落下して地面にぶつかる寸前で(ESC)でポーズをかけ、またポーズを解除すると、ダメージを受けずに着地できる。⑥ポチとメイア以外でパワーシューズを装備させて、敵と出会ったらカーソルキーの上と敵のいる方向を同時に押すと、ぶつかっただけでやっつける。⑦(＊)と(SELECT)を押しながら立ちあげ、地下3階の左はしの宿屋で10GP使ってから50GP拾い、地下4階のショップでクリスタルを買ってちょうどお金が0になるようにする。家の前でクリスタルを使ってから家に戻る。①のように指を置き、カーソルキー全部と(ESC)(Z)(SHIFT)リターンの8つを同時に押すと、アイテムが16個ずつになり、128回も蘇生できる。

に

日本語BASIC

文字とグラフィックを同居させる　MSX-DOS2にはDisk BASIC2というのがあって、このBASICだとリスト中に漢字が使える。しかも、Disk BASIC2では漢字モードにしているときに、テキスト(文字)とグラフィックが同時に使えるのだ。つまり、MSX2+の日本語BASICでテキストモードでダイレクトにLINE文、PSET文などのグラフィック命令が使えるようになるのだ。やり方はかんたん。BASICを立ちあげて下のプログラムを入力してRUNするだけ。注意点は、

●行20のNの値をつぎのようにする。

CALL　KANJI　0か2のとき
WIDTH20〜32……N＝5
WIDTH33〜64……N＝7
CALL　KANJI　1か3のとき
WIDTH20〜40……N＝5
WIDTH41〜80……N＝7

CALL　ANK　でふつうの画面にもどすときは、

POKE　&HFCB0, 0

と打ちこんでリターンしたあとで。

MSX2+専用のリスト

```
10 POKE&HFC80,0:CALL ANK:CALL KANJI0:WIDTH64
20 N=7
30 POKE&HFCAF,N:POKE&HFC80,N
40 KEYOFF:COLOR15,0,0:CLS:FORI=0TO512 STEP10:LINE(I,0
)-(512-I,212),15:NEXTI
50 '漢字ＢＡＳＩＣで文字とグラフィックを同居させる
```


☆べつにそういうわけではなくて、「たんにおまえが間違えただけだろ」とズバリといってしまわないところにエムファンのやさしさがあるのです。うーん、ばらしてしまった。

忍者

サウンドモード 真のエンディングを見たあと、しばらくするとサウンドモードになります。

忍者くん～阿修羅の章～

ラウンドセレクト まず〔ESC〕を押してポーズします。つぎに〔<〕〔?〕〔—〕と〔かな〕の4つを同時に押します。すると強制クリアすることができます。しかもクリアなのでタイムボーナスや武器ももらえて、点数も増えていきます。

全種類の武器が使える 〔ESC〕を押してポーズをかけ〔GRAPH〕〔SHIFT〕〔F1〕〔F2〕〔F3〕とスペースを同時に押すといきなり全種類の武器が使えるようになる。
忍者くんの残り人数が99になる 同じくポーズしてから〔F2〕を押しながら〔SHIFT〕を押すだけ。

忍者くんの第6の武器 ラウンド5で剣を出しながら出口に入ると武器を変えないかぎり剣がバグってしまい、使いものにならなくなります。忍者くんの前方に小さい刀みたいなものが、ちらちらと4本ほど出る感じです。

ぬ

抜忍伝説

Q 邪鬼丸編で大天狗が倒されたあと、川に流されてしまった。何をしたらいいのでしょう？

A 邪鬼丸は甲賀の頭領なのだから、織田軍に襲われていた甲賀の里が心配になるはずだし、行方不明のあやめのことだって気になるよね。だから、甲賀の里にもどればいいのだ。

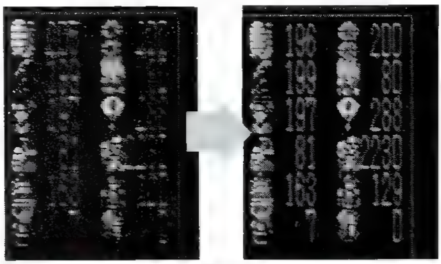
Q 幻妖斎編で赤龍の封印を解いたあと、高野山で見つかるという三鈷の杵が手にはいりません。

A 高野山の左奥のほうから山中に入る道があるはず。その道を進むと、やがて1本の木にぶつかって「ここがあやしいぞ」とでる。あとは登るなり、根元を掘るなり好きにして。

の

信長の野望・戦国群雄伝

うまい徴兵の仕方 兵を増やしたいときは、「8．軍事－1．徴兵」を実行すればいいのだが、徴兵をヘタに行うと民忠（民忠誠度）を下げてしまう。めいっぱい徴兵したりすると、民忠がすごい勢いで下がってしまうのだ。民忠を下げたくないときは、徴兵する人数を9人にすればいい。9人ずつ徴兵していれば下の写真のように民忠が下がらないのだ（ちなみに、尾張などのもともと民忠が高い国では、ある程度民忠が下がってもかまわないので、戦争に行くタイミングにあわせて徴兵する人数を多くしても大丈夫。危なくなってきたら9人ずつ徴兵すればいい）。



⇧めんどうでも9人ずつ徴兵すると、民忠が下がらない

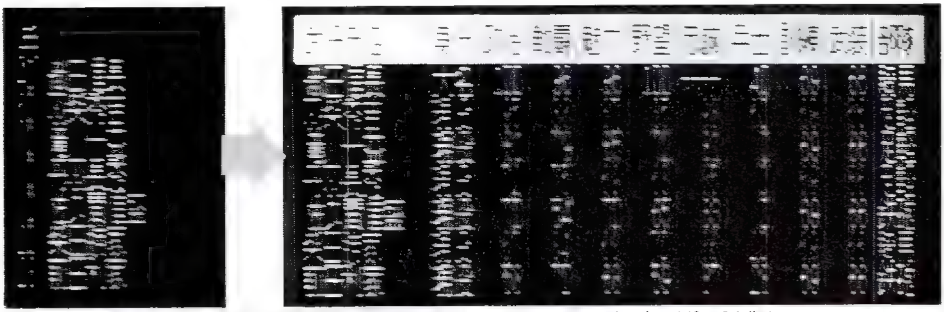
ヒマな国を持ったときのネタ やることがないのに武将の行動力があまっているときは、「3．取引－1．兵糧売り」で兵糧をすべて売り、すぐに「3．取引－2．兵糧買い」で買えるだけの兵糧を買う、という作業をくり返して財テクをすることができる。属国が増えたら有効な作戦だ。でもやっぱりちょいネタだね。

世界の国からこんにちは 某月某日、ふだんは使用しないはずのリンクス通信用の電話が鳴る。怪訝そうに電話をとるてじなし（24歳未婚）「はい、インターメディアです。」5秒後受話器を押さえ、顔面蒼白になりながらてじなし（大卒）がなさけない声で叫ぶ。

再編成　国がいつでも戦争に行ける状態になったら、「8．軍事ー2．再編成」で武力の高い武将（つまり戦争に行く武将と、国を守る武将）に多くの兵をあずける（できれば最大100あずけたい）。戦争では武将１人がコマ１つになり、コマの強さは武将の戦闘と兵の値によって決まるからだ（戦闘が90以上ある武将に100の兵を持たせておけば、そのコマはほとんど無敵といっていいくらい強い）。いろいろ実験してみた結果、攻めるときは少数精鋭のほうがいいようで、２人の武将のコンビで攻めこむと戦いやすい。

では、実際に再編成してみましょう。下の写真のように、いま尾張には148人の兵がいる（再編成画面になったら、まずスペースキーを押して各武将の持っている兵士数を表示させておくと便利だ）。この兵を何人の武将に振りわけるかというと、戦争に行く２人と国を守る２人のあわせて４人だ。写真では、羽柴秀吉と柴田勝家の２人を戦争に行かせる、という設定で多くの兵をあずけている（戦闘は織田信長がいちばん高いので、信長が戦争に行くのがふつうなのだが、ここでは尾張に残る兵力が少ないので、尾張を守るときのことを考えてこうしている）。羽柴秀吉の兵に比べて柴田勝家の兵が少なめなのは、基本的に戦わせようと思っていないからだ。敵のコマをたたくのは、より戦闘の値の高い羽柴秀吉のコマで、柴田勝家のコマは、ふつうには戦わせず、籠城戦に持ちこまれたときに、敵本体を逃げまわらせなくするための逃げ道ふさぎに使うのだ。

また、再編成は、とった直後の国の、まだ兵を持っている忠誠の低い武将から兵を取り上げるのにも使う。忠誠の低い武将に兵を持たせたままにしておくと、いつ謀叛を起こすのか不安だからだ。



⬆再編成のときにスペースキーを押すと武将の兵の人数が表示される。これを見ながら武力の高い武将に兵を集める

HEX戦の戦略は2とおり　「8．軍事ー4．戦争」で戦争に行く。敵に籠城戦に持ちこまれることも考えて兵糧はめいっぱい持っていくこと（籠城戦は長期戦になりやすい）。

初期配置は次ページの写真のように、本隊を敵本隊のなるべく近くに配置。もう１つの部隊は籠城戦に持ちこまれたとき（つまり非常時）に敵本隊の逃げ道をふさぐのに使うもので、それまでは基本的に戦わない。だからどこに配置してもいい。

戦い方は、敵の兵力配分と敵本隊の兵力によって2つにわかれる。敵本隊の兵力が低いときは、一気に敵本隊を襲いたい。兵力が低いときは、一撃でつぶされるかもしれないからだ。実験しているとき、21国・伊勢志摩から20国・伊賀の六角を攻めたとき、戦闘92の竹中半兵衛の兵100コマで、城にいた敵本隊の戦闘45・兵42の六角義賢のコマを夜襲１回で全滅させたことがある。

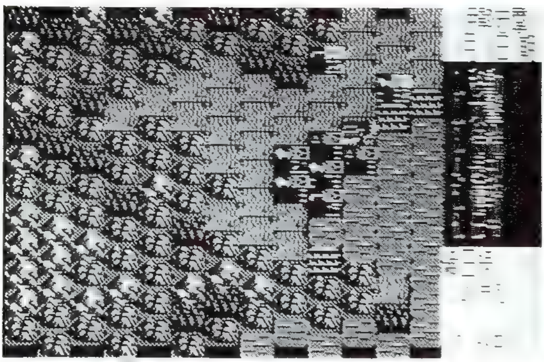
敵本隊の兵力が高いときは、敵本隊をたたくまえに敵の本隊以外のコマをすべてつぶしてしまう（写真では敵の本隊以外のコマを残して本隊に夜襲をかけているが、このやり方だと籠城戦に持ちこまれ、結局敵の部隊をすべてつぶすことになる可能性が高い）。そのほうが夜襲を

「え、英語だよーっ」一瞬編集部の空気が凍りついたが、誰一人としててじなし（教員免許有）に答える者はいなかった。しかたなく、大きく深呼吸をして電話にむかう。「は、はろー」「I WON'T S P E A K U M E G A O K A Y O K O H A M A.」「ヨコハマ？　のお,

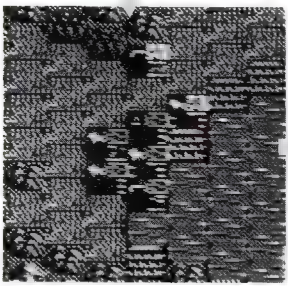
かけたときなどに籠城戦に持ちこまれることが少ないのだ。敵本隊をつぶしてしまえば、本隊以外のコマの兵は自分のものになるので、それをつぶしてしまうのはもったいないと思うかもしれない。しかし、もし籠城戦に持ちこまれたら敵のコマはすべてつぶすことになるだろうし、城のなかは防御度の高い地形が多いのでこちらの兵の損害も増える可能性がある。また、最悪の場合、敵本隊にうまく逃げ切られてしまうかもしれないのだ(城防御度や城の形によっては、敵本隊を攻撃できないうちに時間切れになることだってある)。

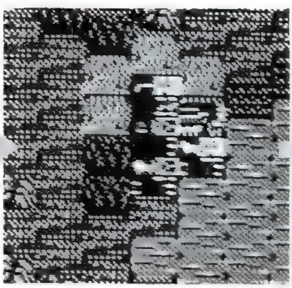
攻撃の効率は夜襲がいちばん

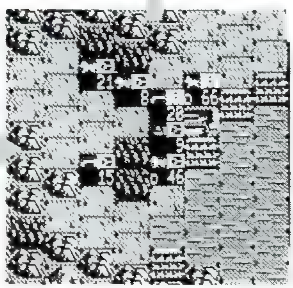
いままでに何度も使ってきたが、「夜襲」という攻撃コマンドはない。あるのは、「1．通常」「2．鉄砲」「3．突撃」「4．伏兵」の4つだけだ。では、どうすれば夜襲ができるのかというと、下の連続写真のように、夜に敵のコマの上に移動すればできる(夜襲は、鉄砲攻撃や伏兵攻撃と違って、騎馬隊、足軽隊、鉄砲隊のどれでもできる)。昼間のうちは夜襲をかける予定のコマから離れたところで待機していて(夜襲をかける予定のコマと隣接したまま夜になってしまうと、夜襲はできないのだ)、夜になったら、まず攻撃するコマの隣へ移動する。ここで予定していたコマがいたら、そのコマの上へ移動する(このときに機動力が1以上残っていないとできないので注意)。すると夜襲をかけたことになって戦いが起こる。夜襲の効果は、写真を見るとわかるように、こちらの兵の損害が少なく、逆に敵の損害がかなり大きいことだ。また、敵の本隊以外のコマをすべてつぶしたあとで夜襲をかけると、場合によっては敵本隊が城から出て逃げ出すことがある。そうなってしまえばしめたもの。籠城戦に持ちこまれる心配がなくなるし、城以外の地形のほうが攻撃の効率がいいので兵の損害が減るのだ。ちなみに、同じコマに続けて夜襲をかけたいときは、夜襲が終わって夜が明けたらそのコマから離れ、待機しながらつぎの夜を待てばいい。夜襲をくり返せば、通常攻撃の半分以下の損害で敵をつぶせるはずだ。











①本隊はできるだけ敵本隊の近くに、もうひとつの部隊は本隊のじゃまをしそうな敵のコマをたたくためにすこし本隊と離して配置する。
②畑の上にいた敵部隊をつぶした。そのままで待機していると夜になる。
③敵本隊に接触したのちに夜襲／
④自軍の損害は13、敵の損害は30だった。夜襲のあとは敵本隊から離れる。夜になるのを待ってまた夜襲だ。
⑤敵本隊をつぶして北畠を捕まえた。捕まった大名は殺される。大名が捕まって殺されると、その一族は滅んでしまう。戦国の世とはいえ、かなり非惨な光景だ

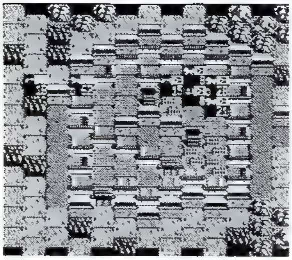
ひあいづとぉきょぉ，しんばし．ゆーのおぅう？」「TOKYO／SINBASHI？OH／EXCUSEME／ITHINKTHAT……THANKYOU／」☆それにしても英語で良かった。

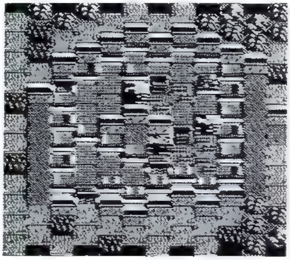
籠城戦　運悪く籠城戦に持ちこまれてしまったときは、敵本隊に逃げ切られないように注意しよう。敵本隊は城の本丸でずっと待機していて、戦況が危なくなるととたんに逃げはじめる。この逃げ足を止めるためには、少なくとも2部隊は必要だ。敵本隊を追う部隊と、敵本隊の逃げ道をふさぐための部隊だ。

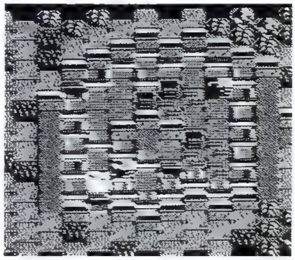
連続写真のように、兵力の大きいほうの部隊で、まず敵の本隊以外の部隊を全滅させ、逃げ出した敵本隊を追っていく。もう1つの部隊は、敵本隊が逃げたそうなところに置いて待機させておく(写真では2つ目の部隊が本丸に入っていく。本丸にこちらの部隊がいると、日を重ねるごとに敵武将の忠誠が下がっていくのだ)。こうして敵本隊の足を止めるのだ。

足さえ止めてしまえば、逃げ出した敵本隊は弱い。隣接できたときに通常攻撃をしていればかんたんに倒せるはずだ(勝てそうなときに突撃攻撃はしないこと。突撃攻撃して失敗すると、敵本隊に逃げ道を作ってあげてしまう可能性があるのだ)。籠城戦はたしかにめんどうくさくて時間がかかるが、このパターンでけっこうかんたんに勝てるのだ。

夜襲の多用と籠城戦での足とめ作戦をうまく使えば戦争に負けることはなくなるだろう。


籠城戦になった。門を壊して侵入！


本隊の逃げ道に２つ目の部隊を置く


逃げられなかった敵本隊をつぶす！

戦後処理は召し抱えが基本　戦争に勝つと戦後処理がはじまる。まず敵の大将だった大名や城主の頸(くび)を切り、ついでに戦争中に捕まえた武将たちを処分していく。頸を斬ったり逃がしたりしてもいいのだが、基本的には全員召し抱えることにしよう。一応召し抱えておいて、「4．情報－2．武将の一覧」で新しく加わった武将を確認する。武将の能力によって、実際に使っていくのか、兵を0にして、財テクなどのヒマ仕事を与える武将にするのか決めればいいのだ。

全員召し抱えたら大名のいなくなった国の城主を決める。ここは政治と魅力、そしてなによりも忠誠の高い武将を選ぶようにしよう。そして、統治は委任しない。

実際に使っていく武将には、「5．人事－4．褒美を与える」で忠誠を上げておくこと。武将の移動も有効に使おう

戦争で手に入れた国と武将を有効に使うためには、持っている国すべての状況を考えて武将の割り振りをする必要がある。戦争に行く可能性のある国には戦闘の高い武将が必要だし、どの国にも内政をするための政治の高い武将がほしい。

また、本国以外の持っている国のぶんだけ城主が必要になるので、政治や魅力、戦闘の能力が高く、忠誠の高い武将を確保していかないとならない(忠誠の値は政治や戦闘の値よりも上げやすいのいで、めぼしい武将は「5．人事－4．褒美を与える」で忠誠を90以上にしておくといいだろう)。

さて、次ページ写真は、籠城戦で勝った直後、17国・尾張と21国・伊勢志摩を持ったときの武将の状態だ。本国は伊勢志摩で、尾張の城主は羽柴秀吉にしてある。このままでは伊勢志摩から戦争に行くことができないので、このあと尾張から竹中半兵衛を移動させて、前田利家を伊勢志摩に残して信長と半兵衛を移動させて、前田利家を伊勢志摩に残して信長と半兵衛で戦争に行ける姿勢を作った。

プレゼント／「あのう、プレゼントが当たったんですが……」「まだ届いていないということですか？」「いえ、届いたんですけど……パッケージを開けたら、ソフトが入ってなかったんです」



兵糧攻めならぬ兵力攻め　①2か国以上持っている大名の本国に攻めこんで、大名を退却させないようにして勝つ。②捕らえた大名を殺さずに逃がしてやる。

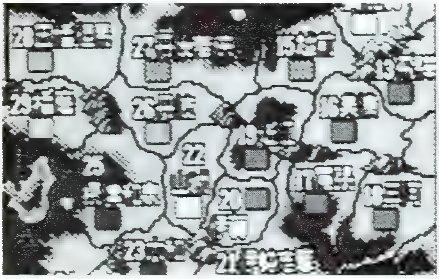
その大名は他の自国に逃げこむので、できるだけ早く攻めこむと、大名の兵力が0なので戦わずして勝ってしまう。

解説：攻められたとき兵力0の武将は出陣できず、とくに大名や城主の兵力が0なら戦わずして負けてしまうというルールを利用したものだが、問題が2つある。

第1に、大名を退却させないようにする、つまり大名の兵力を0にするというのがとても難しい。この欠点はかなり大きいが、ただ、夜襲一撃で大名を捕らえることができるほど敵兵力が小さければ、うまいテクニックがあるので紹介しよう。

左下真ん中の写真を見てほしい。敵大名の戦力は12、その左の鉄砲隊の兵力は2で、味方兵力は足軽隊が100、騎馬隊が95だ。このくらい兵力差があると、夜襲をねらったとたんに敵大名は城を捨てて逃げだしてしまう。しかし、写真の状態では鉄砲隊が盾になっているため、足軽隊はもちろん、騎馬隊も直接大名に夜襲をかけることができない。そのせいで敵大名は安心して逃げださないのだ。

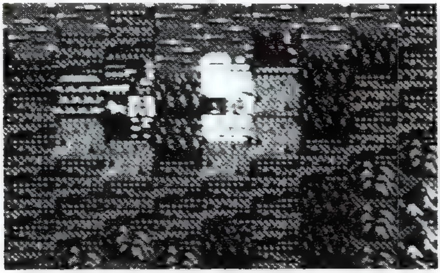
そこで、夜になったらまず足軽隊に夜襲をかけて全滅させてしまう。これで騎馬隊が大名にやしゅうをかけられるようになったので、大名の部隊を全滅させることができるというわけだ。注意点は、昼に待機すると機動力が増えてしま



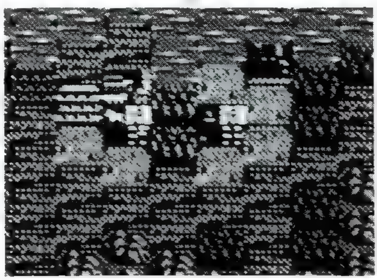
⊙朝倉義景は27国と15国を持ち27国にいるので、19国からこれを攻める



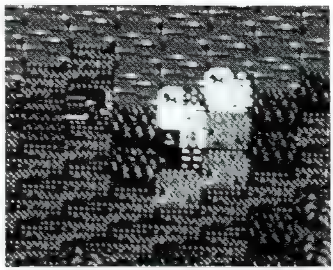
⊙左の2人の武将が味方。敵鉄砲隊がいる限り義景に夜襲をかけることができないので、敵は退却もできないし、逃げもしない



⊙そこで、まず敵鉄砲隊に夜襲をかけて全滅させる



⊙この戦術によって、大名を兵力0にして捕らえることができる。ここからが本論だ



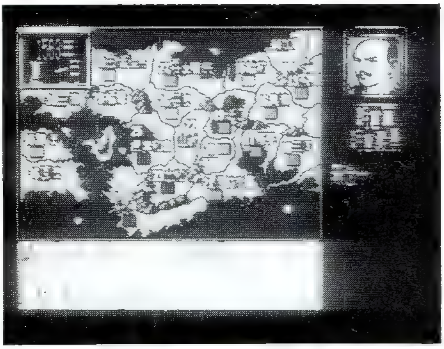
⊙鉄砲隊がいなくなれば、城にいる義景に対して騎馬隊が夜襲をかけられる

ＦＡＸで激ペナ　最近の家庭にはＦＡＸが普及しているらしく、こんなＦＡＸが送られてきた。『激ペナ２大会〈全国版〉実行委員会御中、９月20日の必着に付き郵送では間に合わない為ＦＡＸにて送付させてもらいます。何卒、御査収の程お願いします」

うので、それを考慮しておかないと大名が逃げ出してしまうということと、2人の武将で攻める場合は、盾になる敵を攻めるほうの武将を総大将としなければならないということだ。

じつは、この作戦については、味方の武将を盾にするという投稿があったのだが、盾にする武将の兵力をいくらにすればいいかがかなり微妙な問題だということ、また、盾にする武将は全滅の危険があるから総大将にはしたくないし、総大将にしないなら総大将として余分な武将を連れていかなければならないのでボツにした。

さて、本題の兵力攻めにもどって、第2の欠点は、敵大名が逃げこんだ国をほかの国に横取りされやすいということだ。これは、横取りした国の兵力が分割されて攻めやすくなると思えば気にするほどではないだろう。



↑兵力0の義景を、殺さずに逃がすのがポイント。何のためかというと……



↑大名の兵力が0だと、なぜか戦わずして勝ってしまう。ふたたび捕らえた義景を斬る

光秀の運命は……　本能寺の変を起こしたあと、光秀は大名になり、彼にしたがっていた武将たちは全員光秀の部下になります。そこで、秀吉や(黒田)官兵衛をわざと光秀配下にするなどというむごいこともできます。でも、光秀のところにほかの武将をおかないようにすると、光秀はひとりで攻めてくるので、1か月間逃げまわれば勝ってしまい、光秀は野に下るといった大ボケなこともできます。

籠城戦のねばりかた　攻められて勝てそうもないとき、籠城戦にして門のすぐ内側にひとり配置し、敵が隣にきたら1歩逃げるというのをくり返せば時間がかせげる。相模、紀伊ならこれだけで守れる。

兵力分散　領国が複数になったとき、隣接敵国の多い自国の兵・金・米をすべて引き上げ空白地にする。どこかの国がそれを取るが兵力が分散されるので攻めやすくなる。

文化度	1～249	250～349	350以上
教育効果	1	2	3

信長の野望〈全国版〉

暗殺すると兵力が大幅に増える　暗殺に盲点を発見した。プレイ大名と暗殺する大名との間には深い相関関係があったのだ。といっても実例をあげられるのは3人だけだが、それでも大した情報には違いない……たぶん。自分が武田で北条を暗殺すると兵力が225も手に入る、これがいまのところ最大値。葛西で伊達を暗殺すると兵力は144、浅倉で浅井を暗殺すると兵力は126になる。

プレイする大名	武田	葛西	朝倉
暗殺する相手	北条	伊達	浅井
兵力	225	144	126

模範的な電話の応対　プルルルー「はい、インターメディアです。」「イースIIでわからないとこがあるんだけど……」「記事以外のゲームの解答などにはお答えできませんので、ご承知おき下さい。」「えっ、あそうじゃ別にいいや。ねぇ編集の人？　パパに代わってよ。」



大軍を連れて兵糧攻め ふつうに、兵1、兵糧1での兵糧攻め(図1参照)は、時間もかかる。そこで、新しいパターンの兵糧攻めを考えた。この兵糧攻めは、最初に相手の兵の3分の4倍から2分の3倍くらいの兵力で攻める。すると、相手の兵よりもこちらの兵のほうが数が多いので、敵の兵は城の近くでほとんどうごかない。そこで30日間なにもしないでひたすら待つ(相手は攻撃してこない)。もちろん、この攻撃はこちらの兵糧切れで負ける。負けたらすぐに、またも相手の2分の3倍から3分の4倍の兵力で攻める。相

図1●ふつうの兵糧攻め

オトリ国の第1部隊の部隊編成を100%にする

↓

オトリ国の金と兵糧を1ずつ残してもう1国へ輸送

↓

オトリ国の兵を1残してもう1国へ移動

↓

オトリ国へ敵国が攻めてきたら、敵部隊と接触しないように逃げまわり、敵部隊と接触したら降参する

↓

敵国となったオトリ国へもう1国から兵1、兵糧1で攻めこみ、敵の兵糧が切れるまで待って勝つ

（→ 2番目の手順へ戻る）

ふつうの兵糧攻めは自国が2国以上ないとできない。2国のうち一方をオトリ国とし、上のような手順で敵国の兵を奪う戦法だ。敵が攻めてくるのを待たなくてはならないので、時間がかかるのが難点。

図2●かんたんなやり方

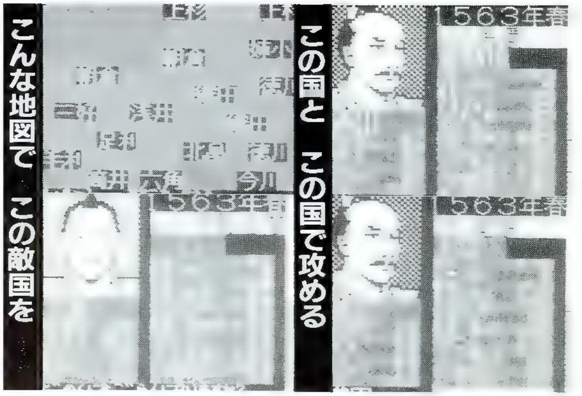
片方の国から敵国へ敵兵力の $\frac{3}{2}$～$\frac{4}{3}$ で攻めこみ、30日間ねばる

↓

もう片方の国から敵国へ敵兵力の $\frac{3}{2}$～$\frac{4}{3}$ で攻めこみ、敵の兵糧が切れるのを待って勝つ

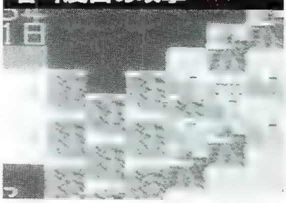
（→ 最初の手順へ戻る）

実戦例



1563年・兵糧攻め開始

春 1度目の攻撃



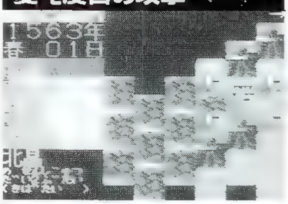
⇧運よく兵のすくないほうの国の番が先に来た。敵の3分の4の兵力で攻めこむ。敵部隊は城のまわりに集まり攻めては来なかった

春 兵糧切れで負ける



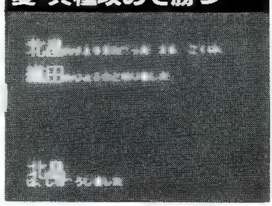
⇧30日間ひたすら何もしないでいると、こちらの兵士が疲れ切って戦争に負ける。これで敵の兵糧は30日もたなくなったわけだ

夏 2度目の攻撃



⇧本国の番が来た。敵兵力の3分の4弱の兵力で攻めこむ。信長みずから戦いに行ったが、これはミス。本人が行くと攻めて来るのだ

夏 兵糧攻めで勝つ



⇧敵の第5部隊と戦ってしまったので予定よりもすこし遅れたが、敵の兵力が切れてこちらの勝ち。約50の兵と国を1つ入手できた

「申し訳ありませんが、只今席をはずしております。」「なんだ、いないんだ。ところでさー5月号のハイドライド3でねーダンジョンのマップがぼくのハイドライド3と違うよー」「……では、担当の者と代わりますので……」「え、べつにそんなのどーでもいいよ！ そ

手は最初の戦いでかなりの兵糧を消費しているのに、2度目の戦いでは、(もとの兵士)+(まえの戦いで得た兵士)ぶんの兵糧を使わなくてはならないので、すぐに相手の兵糧が切れる。結局、自分の兵をひとりも減らさずに相手の兵と国を手に入れられる。また、ふつう兵糧攻めは自国が2国以上ないとできないが、この戦法なら自国が1国だけでもできる。そのときは、春に攻め、つぎの夏に攻める。秋は収穫で兵糧が山ほどあるし、冬は敵の番のあと(コンピュータは冬に多くの兵糧を使う)でないとだめ。自国が2か国以上ある場合は、①春に攻め、春か、夏にもう1度攻める、②夏に攻め、夏にもう1度攻める、のどちらでもできる。

解説:この戦法を整理すると図2のようになる。ふつうの兵糧攻め(図1)に比べて大幅に手順が短いのは、ふつうの兵糧攻めがおもに敵よりも兵力がすくないときに使う戦法なのに対して、このやり方は敵よりも兵が多いときに使う戦法だから。ゲーム中盤から終盤にかけて有効そうだ。実際にやってみると、左ページの写真のようになった。敵国よりも多い兵力で2度続けて攻めこめるだけの地盤を作るのはたいへんだが、地盤ができればおもしろいように決まる。



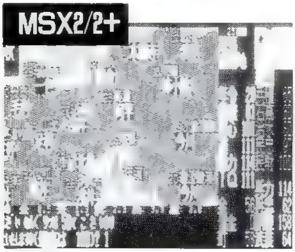
属国の民忠・民財を上げる

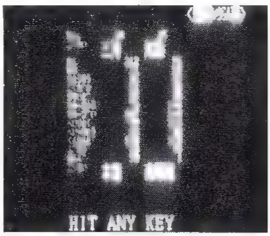
①2か国以上を領有する
②秋に属国の年貢率を1%にする
③本国のターンのとき、年貢率1%の国を商業国にする
④年貢率1%の国の順番がすぎてから(左下の数字を見る)、属国一覧表を見ると、年貢率は上がっているのに、民忠・民財は下がっていない
⑤直轄地にもどして②からくり返すと民忠・民財がどんどん上がっていく

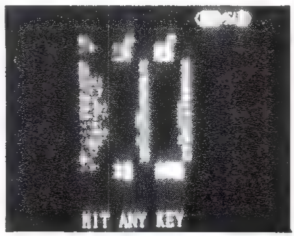
なお③は商業国でなくてもいい。**解説**:②で「秋に」とあるけど、この技自体は秋でなくてもできる。ただ、年貢率1%のまま夏と秋の変わり目を迎えると、収入が減るので損なのだ。最悪の場合、1%にしてからコンピュータが年貢率を上げるまでに2季節かかるので、遅くとも冬には1%にしておきたい。商業国に変えるのを忘れることも考慮すれば、やはり秋にはじめるのが無難だろう。

商業国にしたあと、国番号をチェックするのが面倒な人は、1〜2季節まてばいいという話もある。

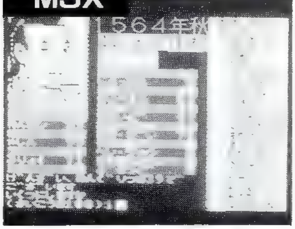
MSX2/2+

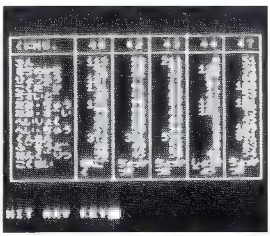


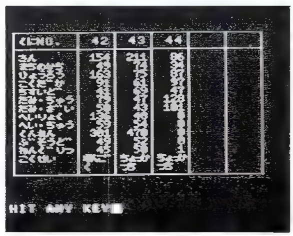




MSX







↑民忠・民財を上げたい国を直轄地にして秋に年貢率を1にする

↑年貢率1によって民忠・民財が上がった国を商業国にするのだ

↑1〜2季節たつと、年貢率は上がるが民忠・民財は変わらない

れじゃねガチャツーツー」☆この電話に出たMクンというバイトはこのあとしばらくブツブツ独言をいっていたのだった。彼を怒らせると怖いらしい。

は

は〜りぃふぉっくす雪の魔王編

Q 古いゲームですが、氷の城にいる魔王が倒せません。なにかヒントを教えてください。

A 氷の城ので必要なのは、ふえとおまもりです。ふえを投げて龍を出現させて「わかれしこころもとへ」と呪文を唱えるのです。

ハードボール

3つのウル技　①プレイボールをスロット2に差すと審判が声をだすようになる。②試合中に(F5)を4回押してからスペースキーを押すと、画面が夕方のような色になる。また(F4)を4回押してからスペースキーを押すと、すごく暗い色になる。③画面の星条旗を日の丸に変える方法。スペースキーでスコアボード画面にしてから(TAB)とスペースキーを同時に押してバッターボックスに戻す。再度(TAB)とスペースキーを同時に押すとできる。

ハイディフォス

隠しコマンド　(ESC)か(STOP)でポーズしたあと、(F4)を押すと隠しコマンドはないよという表示が出る。が、ここで(SELECT)を押しながら(F4)を押すと隠しコマンドモードになる。以下のキーを押すと、いろいろないいことが待っている。

(W)を押すとボーナスアイテムを取るたびにキャパシティが増えていく。

(X)を押すとポーズを解除する。

(BS)を押すとトークモードになる。

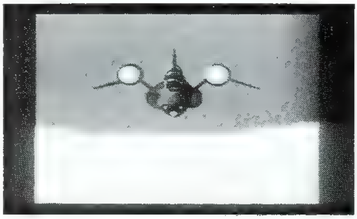
また、1回使うたびに1万点を消費するものとして。

(Y)を押したあとに(1)を押すたびに、機種が変わる。

(Z)を押したあとに(1)を押すと上につくハイドが出現し、さらに押すと種類の変更ができる。色も変わるので気分も新たにはじめられる。

(2)を押せば下につくハイドで同じことができるのだ。

ミュージックモード　(B)(G)(M)を押しながらたちあげると、BGMテストプイモードになる。



←豪華グラフィックまで表示してくれるミュージックモードやっぱりFMパックで聞きたいね

ハイドライドⅡ

いろいろウル技　①お金をためる技。最初に何か買ってからブラッククリスタルを持ってなんでも屋ボンボンへ行く。買ってもらおうとすると断られるので、さっき買ったものを代わりに売る。そしてカーソルを左右に移動させると何もないところまでカーソルが行く。こうなると何回でも売りつけられる。②カギが10個になる技。ブラッククリスタルを買ってもらおうとすると断られるので、今度はカギを売る。2回カギを売ると、10個になる。③テンプルでボクシングの試合中に(ESC)を押すと坊さんの動きが遅くなる。④レベル2のときにライフを999にする方法。キャラクタを作るときにライフを0にする。ゲームをスタートしたときにライフが1になっていたら、敵にやられないようにして(かなり難しい)レベルアップする。

ハイドライド3

ウル技たくさん　①マッドドラゴンを倒さなくてもいい方法　ドラゴンを倒して「ドラゴンの牙」を手に入れ

初歩のファンダム・MSX BASIC　「MSX BASIC Version2.0は立ちあがるんですが、MSX2 BASICを立ちあげるにはどうしたらいいんですか？」「…… しばらくお待ち下さい」〜編集部内での会話〜「MSX2 BASICってあるんですか？」(ゲームしか知らない十字軍)「電

なければ、王様は宝物庫に入れてくれないよね。でも、この王様のわがままを出しぬく方法があったのだ。まず宝物庫の番兵のまえまで行き、20時すぎまで待つ。20時をすぎたら番兵に話しかけると、番兵は消えてしまうのだ。宝ものを手に入れて、入ったときと同じ要領で出ればいい。ただし、食料だけは多めに持っていったほうがいいよ。
②オイルがいつまでたってもなくならない技　まず、ランプとオイルを手に入れます。そして宿屋の前でランプを使いオイルを手に入れます。そして宿屋の前でランプを使いオイルが切れるまで待つ。「オイルが、切れそうだ」と表示されたらすかさず宿屋に泊まってください。で「その他の機能」でゲームを終わらせ、再スタートさせます。すると、つぎにランプをはずすまでオイルがなくなりません。
③光の剣　エンディング画面でレーザーソードというのを見た人もいるだろう。レーザーソード（光の剣）のある場所はここだ。ハーベルの塔の113階のエレベーターの中にある。銀の剣も同じところにあるのだが、初期ロットには銀の剣は入っていない。光の剣が出るか、銀の剣が出るかは精神値でかわるというガセネタもあるが、本当だろうか？
④ＶＩＰカード　両替機は非常に便利だけども、重くてしょうがないと思っている人は多いと思う。そこで思いきって両替機を売ろう。チローンという音とともにＶＩＰカードというものが手に入る。これを使うと10ゴールドが255枚になる。宿屋など（道具屋でもいい）に行ってこのお金を使っているとすべてのゴールドが255枚ずつになる。
⑤敵を倒さずに経験値をかせぐ　ＶＩＰカードによってでも、地道にでもいいから20000ゴールド持っていたら、地下の町のＮｕｍｂｅｒ13へ行こう。ゴールドを取られるけどＥＸＰが200も増えます。20000ゴールド持ってなかったらどうなるかって？　もちろんぼったくりバーなんだから、体力を減らされて、追い出されるだけだから行かないほうがいいんだけど、おもしろいものが見られるかも。
⑥オイルが手に入る　ハーベルの塔の少し下の石で囲まれている場所を探してください。なんとオイルがわいているのです。20時まではただのオイルですが、20時をすぎるとスーパーオイルになるのです。これでオイル代を気にする必要がなくなる！　でも②の技さえマスターしていればこの技もいらないね。
⑦キャンプ道具を何度も使う　キャンプ道具を買ったら使ってみよう。そのあとすぐにゲームオーバーにして、またすぐゲームを始める。するとあら不思議。キャンプ道具は持ったままなのです。
⑧ハイドライド３にもバグがあった　宮殿の３階、コンピュータのある部屋で、歩いていると音の鳴るところの、いちばん左を調べてみよう。とつぜん、いうことを聞かなくなって勝手に飛んでしまいます。ほかにもだまりこくって動かなくなったりします。
⑨Ｔ＆Ｅ特製ジョークグッズ　ハーベルの塔にはいろいろなアイテムがころがっている。その中からこんなものを拾った。46階のどこでもいいから足もとを探してみよう。ジョークアイテムのＴ＆Ｅパックが手に入るんだぞ。街で売ると7710ゴールドももらえてしまうのだ。しかも、Ｔ＆Ｅパックを使うとＴ＆ＥＳＯＦＴから「Ｔ＆Ｅグッズ」がもらえる。というのはジョークだそうです。
⑩ＭＳＸとＭＳＸ２でデータ互換　ＭＳＸ版とＭＳＸ２版ではテープデータが互換するのです。友達同士でバージョンの違うゲームが遊べるなんておもしろいと思いません？
⑪終わった人のミュージックモード　ゲームで役割のなっかた銀行は、エンディングまでいってから同じキャラで再スタートさせると、ミュージックセレクトできる場所になる。ところで、ＰＣ−９８のハイドライドはキャラクタがまばたきしたり、ハーベルの塔の屋上に中ボスがいたりと大幅に変わっているが、銀行もなくなってしまっているらしい。ということは、ミュージックモードもなくなってしまったのだろうか？　やーい。
⑫金しばりにあったらカーソルをバシバシ　金しばりにあうとしばらく動けなくなりますよね。そんなときにまわりを敵に囲まれたりすると、

は

源を入れればたちあがるよ。」（ゲームを知らないファンダム班）「でもMSX BASICしかたちあがらないと言ってますけど……」（わかっていない十字軍）「え？　MSX BASIC Version2.0がMSX2 BASICだよ」（あきれるファンダム班）〜電話〜「……だそうです」まる

あっというまに死んでしまうので、カーソルまたはジョイスティックをめちゃくちゃに動かしてください。普段の4分の1ぐらいの時間で金しばり状態から抜けられます。ほかにも、移動の魔法を唱えると一発で抜け出すこともできます。このほうがラクですね。
⑬商品が入れかわる　この技は妖精のかぶとがないとできないので、持っていない人は宇宙船に行って持ってこよう。さて、宇宙船からめでたく妖精のかぶとを持ち帰ることができたら、おしい気もするけど売ってしまおう。すると天空の街の「なんでもやポチ」の品物がすっかりかわって、見慣れぬものが買えるようになるんだ。不思議だ。
⑭妖精のヨロイを買う正しい方法　妖精のヨロイは1コしかないと思っている人は多いだろう。ところが森の街にある武器商店ばくれつ屋でいくつでも手に入れることができるのだ。まず、森の街にある地下ダンジョンから持ちかえった妖精のヨロイを、なんも屋ぼんぼんに売っぱらう。そのあとで、武器商店ばくれつ屋に行くと妖精のヨロイが売られているので、あとは好きなだけ買えばいい。
⑮王様も衛兵さんもくーるくーる　この技は幻覚の魔法が使えないとできません。幻覚の魔法を覚えたら、天空の城など王様がいる場所まで行ってください。つぎに王様に幻覚の魔法をかけます。すると……。王様や衛兵がくるくると、まるでバレリーナのようにまわるんです。一見の価値ありだと思います。
⑯足ぶみ　王様や衛兵のいるところで、睡眠の魔法を使ってから幻覚の魔法を使いましょう。すると王様や衛兵が足ぶみをはじめます。眠っているはずなのに動きだすとは、夢遊病なのでしょうか。なんてね。
⑰フェアリーランドの夕焼け　デモのとき、ポーズボタンを押すと昼間のように見える画面が赤っぽく夕焼けに見える。
⑱「ふ」ってなんのこと?　名前登録のときに〔TAB〕を押すと「Ⅲ」。〔SELECT〕を押すと「ふ」という文字がでます。
⑲ダイアモンドスライム　ジェリーやスライムってレベルが上がってしますと、じゃまでしょ。だから、ジェリーやスライムが現れたら、すかさず恐怖の魔法を2度以上かけて固くなった彼らで楽しもう。
⑳ジェリーを墓でつぶす　地下の街の入口でジェリーを待ち、墓石に十分引きつけてから、墓石に体当たりするとジェリーが消えます。
㉑ハーベルの塔でキャンプする　まずキャンプの道具を買い、ハーベルの塔へ行きましょう。そこでエレベーターのなかに入りキャンプの道具を使ってみてください。あとはその他の機能を使ってゲームオーバーにしましょう。そして、カーソルの下とスペースとリターンをいっしょに押して再スタートすると……。ほうら、エレベーターから出られなくなった。この技をするときは移動の魔法を覚えておきましょう。
㉒失われた宮殿でちょっとズルする　失われた宮殿の3階でコンピュータを作動させられる場所がほかにもあります。本来なら、コンピュータのまえで足もとを調べなければ作動しないのですが、エレベーターを降りて右下にコンピュータが見える位置で足もとを調べると、なぜかコンピュータが作動するのです。
㉓宇宙船にワープ　一度宇宙船に行ってから、失われた宮殿のコンピュータルームへ行くと、宇宙船へ行く転送室に入れるようになります。コンピュータの右側の扉のなかにあるのがそうですが、そのまえにコンピュータから必要な情報を聞いておいてください。つぎに、宇宙服を着て扉をくぐりましょう。これで、宇宙船までワープできます。
㉔時の扉の2階でカベをすり抜ける　時の扉の2階から3階へ通じるエレベーターに行くためには6角タイルのつながった、一歩足を踏みはずせば即死という険しい道を通らなければならないが、この危険を回避する方法を発見しました。6角タイルの道に行く手前、3階に行くエレベーターの右上のカベはすり抜けられます。
㉕ハーベルの塔ですり抜ける　ハーベルの塔の1階の右上の壁は左右に通り抜けできます。
㉖体力が回復するけどおなかが減る　時の扉の地下5階にあるくーるくるまわる通路を往復しているだけで体力が回復するぞ。だけど、食料を急速に消費していくので食料がなくなれば体

で十字軍はアホの集まりのように見えるが、ありていに言えばそういうことだ。

力も減ってしまうのです。
㉗コンティニュー　コンティニューしたい場所でその他の機能を使ってゲームエンドにします。で、GAME　OVERと表示されるのを待って、カーソルの下と右、スペース、リターンを押します。これでさっきゲームエンドにしたところから再開することができます。
㉘死にそうになったらゲームオーバーにする　死にそうになったら、いったんその他の機能でゲームオーバーにしたあと、カーソルの下とスペースとリターンを押そう。宿屋のまえなどメモリーセーブしたところからスタートできる。
㉙おまけの最短攻略手順　まずは、キャラクタメイキング。作っては消し作っては消す、というのを繰り返していると、突然「怪物」などというとんでもないキャラクタができる。墓地にある地下の街の入口は墓石の下にある。画面下から体当たりしないと出現しないのだ。地下の街の倉庫は夜になると番兵がいなくなる。上のほうにある抜け道なら昼間でも入ることができる。この倉庫にある宝箱の1つがダンジョンの入口になる。宝箱は2回は調べよう。天空の街に行くためには、ハーベルの塔から雲を渡って行く。ついでだから、113階の光の剣と176階の雲の石も取っておこう。水の城でジムの巻物をもらったら湖に行って使ってみよう。失われた宮殿が出現する。ここで、宇宙コンパスと宇宙服を手に入れるのだ。宇宙船は壊れていて漂流しているのだ。宇宙船を見つけるためにはコンパスん指す方向を調べるだけではなくて、その周辺も捜してみよう。次元の島へたどりつけないという人は1つ目のダンジョンに入ろう。古代文字から南へ3歩、西へ5歩のところにあるぞ。2つ目のダンジョンは森の街の左上の立ち入り禁止の場所で聖水を使うと出現する。このダンジョンでは聖なる光を。10回浴びてバラリスの像を手にするのが目的だ。いよいよ時の扉、入口は次元の島の右上のほうで動いたあとのある岩を20時以降に押すと出現する。3階のフェアリーをお供に、ガイザックと戦う。無敵の魔法を2回以上かけて、口のなかに入って連射するのだが、倒せないという人は炎の剣に変えてみるといいかもね。

覇邪(はじゃ)の封印

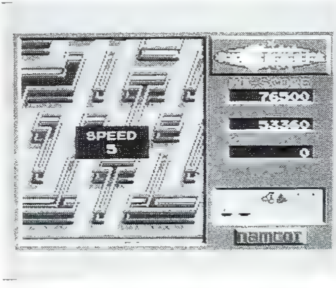
パスワード　「ASCII　ASCII　ASCII……」と最後までくり返すと仲間は全員そろっていて魔法のアイテムがほとんどあり、お金は10万ちょっと、まじない師とアルゴの船まであるのにキャラクタの状態がすごく変。「SSS……」と最後までSにするとお金もアイテムも0で自分1人でアギャーマのまえに出現するのですぐ死んでしまう。「KGDナナナ……」と4文字目以降をすべて「ナ」にするとアイテムは地と冥の鍵以外すべてそろっていて、勇者たちは4人ともいて、鍛冶屋と船があるのに、どこだかよくわからない変な場所に出現する。

パチプロ伝説

エンディング　「ニブリム　ルダチロ　ロ」とパスワードを入力してゲームをはじめると、すでに最後の店で33台打ち止めしており、そのまま景品交換所に行くとエンディングになります。

パックマニア

スピード調節　プレイ中に[「AB」]を押すと現在のスピードが表示され、カーソルキーの右左を押すと変えることができる。死んだときや、ディスクを読みにいくときに[P]を押すとFM音源を付けていても音がPSGになる。FM音源のほうがいいやと思ったらPSGのときのように[F]を押すとFM音にもどります。



●速くても、遅くてもやりにくい。5ぐらいがちょうどいいような気がするがどうだろうか。ところで、89年の夏のMSXのイベントでパックマンを配っていたゾ

は

ウルフチームと藤本　ミッド・ガルツのソフトの担当になっていたころの電話ネタ「もしもしMSX・FAN編集部の藤本ですけれど、ミッド・ガルツの担当の方お願いします」「どうも、○○です」「サンプルをいただいたんですが、バグが取れていないようなので

バブルボブル

ウル技いろいろ ①隠しコマンド全部で17種類。(1)「左上左右左左下右」→シューズを取った状態で始まる。(2)「左上上右左上上左」→30面までのラウンドセレクトができるように。(3)「右左左右上下下右」→自分が2人増える。(4)「上左下上下右上下」→シューズとキャンデー(ピンク)を持って始まる。(5)「下右下左上下下上」→85面までのラウンドセレクトができる。(6)「上上上左上上左上」→5人増える。(7)「右左下上左右上下」→シューズとキャンデー(ピンク、ブルー)を持って始まる。(8)「左下左右上左上右」→シューズとキャンデー(ピンク、ブルーオレンジ)を持って始まる。(9)「上左下左下上上左」→裏面(スーパー)へ行ける。これよりあとは裏面へ行くコマンドを打ちこんでから。(10)「下上左下左上下上」→シューズを取った状態で始まる。(11)右右上上下左上上」→30面までのラウンドセレクトができるように。(12)「左下下下下右上右」→自分が2人増える。(13)「上右左左上上上下」→シューズとキャンデー(ピンク)を持って始まる。(14)「下左下上上左左右」→85面までのラウンドセレクトができる。(15)「上上左右上左下下」→5人増える。(16)「左下左上左下左上」→シューズとキャンデー(ピンク、ブルー)を持って始まる。(17)「右上右下右上右下」→シューズとキャンデー(ピンク、ブルーオレンジ)を持って始まる。以上。

②ボーナスステージにも時間制限があり、ぼんやりしているとやられてしまう。また、ポーズをかけてほうっておくと、ボーナスステージは終わってしまい、つぎのステージの敵キャラが変色してしまう。

③無敵技。2人用プレイして1面でぜんちゃんを2匹やっつける。残った1匹はやっつけないで逆にわざとやられまくる。ゲームオーバーになっても、ジャンプと泡のキーを同時に押してコンティニューする。何度かコンティニューをくり返しているとなぜか2匹とも無敵になってしまう。
ほんとうにいろいろある。

原宿アフタダーク

Q 第1の殺人が起きてから3週間ほどたちます。まだ第2の殺人事件が起きません。

A 相手→やること、の順。●捜査。平久→母親の自殺。君原病院・信也→刈谷への傷害行為、毛利の足どり。飯森→毛利の足どり。安積→毛利の足どり。安積→写真Aを見せる。●聞きこみ。ラーメン天来→毛利の足どり。

Q 証人を取り調べ室に呼びたいのですが、どうしたら課長の許可がもらえるのでしょうか?

A ●捜査。ナルキスの地下→写真B、カルテを発見。香月クリニックの看護婦P→香月が事件当日宿直でないと聞く。あとは努力。

Q 『アフロス』という謎の店の場所がわかりません。事件のカギをにぎっていると思うのですが。

A 相手→やること、の順。●捜査。篠宮→3回アフロスについて。●聞きこみ。金森たばこ店→アフロスについて。ナルキスへ。

パロディウス

抜け穴だ ステージ4のエクストラステージの「今年もコナミをよろしく」となっている背景のコの字の左下のあたりなら、通り抜けられることがわかりました。安心して点数かせぎができます。

エクストラステージ 全部で3か所。ステージ1はモアイの頭のうしろから、ステージ4は壁のつきあたりから、ステージ5は10番目のお地蔵様が上がったところから、それぞれ入れます。

ボスがでない オプションを装備し、魚みたいな敵に重ねて撃つ。カプセルを取らないとボスがでない。

すが……」「え(絶句)、ほんとですか? どんな様子ですか「説明省略……というわけなんですよ」「そうですか、調べてみますので少々お待ちください……といったきり1時間もほっておかれた藤本だった(うそ)でもこれに近いことはあった

ひ

火の鳥

隠しパスワード 「ILOVEHINOTORI」→無敵。「AUTOSHOT」→連射になる。「DOKODEMOMAP」→ステージマップがフルアップ。「FULLITEMDAYOON」→霊木と心の玉以外のアイテムが1つずつ増加。「GAOOOOOOOOOOH」→残りの人数が10人増加。「HAYAME」→テントウ虫がフルアップ。「HANEYOKAGAYAKE」→羽根がすべて輝く羽根に。「KINOOOIHITODANE」→霊木がフルアップ。「KOKOWADOKO」→エリアのマップが6回見える。「METALSLAVE」→羽根が200枚に。「NANDANANDANANNDA」→人数が減らない。「SUPERBALL」→心の玉がフルアップ。「TURBO」→スピードがフルアップ。「ULTRABOX」→手箱がフルアップ。「ENDDEMOGAMITAINA」→エンディングに。エンディングのときに(HOME)を押していると、あけみからのメッセージが出る。
パスワードでいっぱいだ。

秘録首斬り館

変な顔 人相書きをする画面で、右目、左目、鼻、口、傷、を以下の順番にして茶屋の老婆に見せると、ヘンな証言が聞ける。「5、2、1、6、1」おたずね者の拳法使い。「6、1、6、4、3」少女漫画の中年男。「4、5、4、2、4」男まえ。「2、4、2、1、5」おカマ。

ピンポン

サービスエース 向こう側コートから必勝のサーブが打てる。KONAMIという表示のMとIの真ん中あたりからフォアで打つと必ずサービスエースに。

ふ

ファイアボール

設定モード ゲームオーバーにしてから(ESC)を8回押すと、フリッパーやスプリングなどの強さや台の傾斜角度を変えられるモードになる。

ボールの数が減らない 設定モードにして、1番目と2番目のパラメータを1と2にするとできます。

ファミクルパロディック

ニャンクルの最強の隠れ技 説明書にはモジュールは2個までしか装備できないと書いてあるけど、ニャンクルだけは4個買うとモジュールがシールドに変化します。なぜニャンクルだけ特別なのだろうか? ところで、広告に載っていたニャンクルの最後の技とは、このことだったんだね。

1UP 1面の2つ目のグリーンのカップ左にエッグマを打ちこむだけ。パピクルは最初のカップ左でも可。

9面の土管に当たっても死なない 土管につぶされそうになったら、右か左のキーを押す。

ファミリーボクシング

おなじみのマジックキー マジックキーをポート2に付けて、電源を入れる。メッセージがでたら(GRAPH)キーを押すとマジックキーモードに入れます。そこではパワーアップやスタミナアップなんかができます。また、(1)(5)(0)のキーを押してスタートすると、パワーが20ある状態から始めることができますが、テンキーしか反応しません。

パワーが255になる技　やり方は2とおりある　ファボクで名前を入力するときにぜんぶ(■)にしてみよう。パワーの表示が55になるけど、実際には255のすごいボクサーが誕生するのだ。パンチ、スピード、スタミナともに85ずつふりわけれれるから、とてつもなく強くなる。また、もっとカンタンな方法もある。じつは(W)と入力するだけでいい。

いろんなデータが表示される　試合中にキーボードの(F4)(ESC)(CTRL)(CAP)スペースと左側の(SHIFT)と(3)の7つのキーをいっぺんに押します。するとへんな表示がでます。(3)を(4)に変えると敵が動かせるようになる。

スタミナ回復　(ESC)(TAB)(SHIFT)(CAP)を同時に押すと、赤コーナーの体力が満タンになり、(ESC)(TAB)(CTRL)(CAP)を同時に押すと、青コーナーの体力が満タンになります。もちろん、青コーナーとはコンピュータのことです。

名前のウル技　名前を「01234567」パスワードを「ABCDEFGHIJKLMNOP」と入力すると、パンチ71、スピード05、スタミナ39、パワー0302のボクサーが誕生します。ものすごく強いのですが、試合数がメチャクチャで分身の術まで使います。ただひたすら、とちゅうでバグらないかが心配です。

ファンタジーゾーン

ウル技いろいろ　①タイトル画面で(STOP)を20回押してからスタートするといきなりエンディングに。②ボムを1つ持ってそれを使わずにボスをやっつける。お金を集める場面でボムを2回出す(1つしかなくても出る)。するとつぎの面よりボムの表示が変になりいくらでも出る。

ファンダムライブラリー

改造版や隠しゲームが出るのよ　ライブラリー①はブレイクしたあと、「FILES"FANC:」としてリターンすると裏ゲームがでる。ディスク版では「FILES」でオマケのプログラムがでる。

フィードバック

ミュージックモード　(T)を押しながら立ちあげ、デモがはじまったら(T)は押したままスペースキーを押してください。(GRAPH)を押すと抜けられます。

スタッフの顔　まず、ミュージックモードにします。(S)を押すと、何か文字が表示されます。また、2周目のエンディングのあとしばらく待っているとスタッフの顔がおがめます。

隠しグラフィック　(CAP)を押しながら立ちあげて「Tecno」マークが出たら手を離すとでる。

ふぇありぃている

すべての絵を見られるウル技　(CTRL)と(P)を押しながらゲームを立ちあげる。

フェアリーランド

ウル技　(STOP)でポーズ、(F4)でゆっくり、(F4)と(F5)で速く、(F4)と(R)だとリセット。

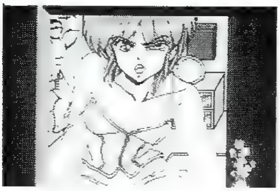
フォトクラブ

いきなりエンディング　(F1)を押しながら立ちあげて、アイテムの下から2番目でスペースキーを押す。

ツー～！、2分後～プルルーガチャ！ビー「はい、インターメディアです。」『あの、さっきも電話した者ですけど……。』「ファンタムについての質問でしたね」『ええ、65ページのボール……』ブッツンツーツーツー　結局二度と電話はかかってきませんでした　質問電

隠しグラフィック　クリアして、エンディングのあと、〔F1〕～〔F5〕を押すとグラフィックが出る。

パスワード　まず、ゲームを立ちあげるときに〔F1〕を押しっぱなしにしてください。すると、〔セーフティカード〕〔カギ〕〔カメラ〕〔ペンチ〕の順に画面に表示されます。そして、欲しいアイテムにカーソルを合わせてスペースキーを押すと、パスワードが入力できます。パスワードは上から順に〔Z80A〕〔GOLD〕〔MSX2〕〔HARD〕です。また、カーソルを一番下の、なにも表示されてないところにもっていき、スペースキーを押して〔いんちき〕と入力すると、ヘッドホン以外のすべてのアイテムを最初から持ってはじめることができます。ただし、この技を使うためには「START．BAS」というファイルをロードして、8500行の〔インチキ〕のところをひらがなに書きかえたあと、『START．BAS』というファイル名でセーブしなおさなければなりません。ヘタするとソフトを壊すのでご注意ください。



←このウル技さえあればこんな子のエッチなグラフィックを見ることができます。しかも、カラーで。やーい、うらやましいだろう。あ、ミヤザキ

不思議の壁

隠しグラフィック　エンディングで〔CAP〕を押して〔O〕と〔H〕を押すと隠れグラフィックが見られます。また、ゲーム中に〔F4〕を押すとブロックがすべてくずれます。かんたんにクリアの技というわけだね。



プレイボール

リリーフ投手　バッターが構えるまえにジョイスティックのボタンを両方押して、〔R〕〔L〕を押す。Rなら右、Lなら左投手が出る。

プレデター

無敵　まずはゲームをふつうにスタートさせてください。それから、A、C、K、Pのキーをいっぺんに押してください。すると、そのエリアは無敵になります。もっとも、エリアをクリアするたびにコマンドを入力し直さなければいけないという一面もあります。

プロジェクトA2

ウル技　〔D〕〔F〕を押すと99人まで増える。〔D〕〔E〕〔F〕のキーは何度も押すと体力が満タンに。

プロ野球ファミリースタジアム ホームランコンテスト

コンティニューの方法　「ファミスタホームランコンテストのコンティニューの方法はゲームオーバー後に〔STOP〕を押しながら、はじめるだけでいい」なんて口がサケてもいわれへん。

プロ野球ファン

どんなピッチャーでも完封できる
右バッターと対戦するときはピッチャーをいちばん左によせて、そしてカーソルのどこも押さずにボールを投げましょう。左バッターのときは、まずおもいっきりアウトコースにはずしてバッターをホームベースに近づけてから、さっきとは逆に右からボールを投げましょう。どちらも空振りします。調子の悪いときのさいと一に教えてあげたい技だったりします。

ふ

へ

ヘルツォーク

ウル技　(ESC)(TAB)(CTRL)を同時に押す。こうしてから、(F1)→自分のベースが負ける。(F2)→敵のベースが負ける。(F3)→お金が614400に。(F4)→機動歩兵のスピードアップ。(F5)→この状態から抜ける。

ほ

ほっとMILK TURBO

隠しグラフィック　「Fairytale」という文字が出てきたら、(SHIFT)と(1)を押す。

ホワッツマイケル

グラフィック　エンディングで(SHIFT)を押すと、セイレーンの絵が見られる。

Q 最初の町で加代子に会えません。ほとんどの場所を調べつくしたはずなのに、どうして?

A 楠家へ行く途中に何も起こらない家で屋根に登ったりすると、「ウンチをする」というコマンドが出れば、加代子に会える。

Q エリア3の町でニャジラに会えません。魚屋のオヤジはなにか関係あるのかなあ。

A 魚屋は、腐った魚をもらう。公園の西の路地を調べ、広場であるものを見つける。

ま

麻雀悟空

ウォッチモード　段位戦か勝ち抜き戦かをはじめるときにカーソルを継続にあわせて、(ESC)(CTRL)(F3)(F4)(F5)の5つを同時に押してしばらく待とう。すると「師匠を選ぶ」モードになり、選ぶと勝手に麻雀をやってくれるのだ。そのプレイは記録室にも記録され、勝って級も上がってしまう。

雀士の性格が変わる　ジョイスティックのポート2にソニーのマジックキーを入れる。そして自分のキャラクタを選ぶところで(ESC)と(SELECT)を同時に押すと雀士の性格を変えることができる。画面表示の意味は上から、レベル、読み、リーチ、鳴き、役、降りとなっている。

牌交換　ゲーム中、おもむろに(ESC)と(SELECT)を同時に押すと、牌交換モードになりカーソルの上下で変えられます。

マイト・アンド・マジック

編集部を救ってあげようとたくさんのハガキが送られてきた。編集部の質問に読者が答えてくれます。

Q……ゲームのキャラクタというのはどうしてこう悲しいのだろうか。モンスターと戦うたびに傷つき死んでゆく……。ああ、みどりにやすこにともこに……うう、ひどすぎる。

A……職業に関係なくすばやさが17以上、ほかの能力が12以上のキャラを作りましょう。すると、逃げやすくなり、アーマークラスも上がりやすくなります。

Q……メンバーをそろえてソーピガルの町からはじめたはいいけど、なにから手をつければいいのだろうか?　モンスターと3、4回戦ったら全滅しちゃうし、情報はまったっく手に入らない。あ、書いてるそばからまた死んだ。

A……最初はソーピガルの町から出ないでくだ

十字軍はへんたい　フルルルー「はい、インターメディアです」「あ、MSX・FANの十字軍ページは最近ちょっと問題があると思うのですが……」「具体的に言うとどういったことですか?」「ここの所(7月号～)エッチゲームが必ず、のぞき穴の始めにあったり

さい。それから、酒場で噂話を聞いてください。きっといい情報があります。それと、モンスターと1、2回戦ったパーティーは傷ついています。こまめに休息をとり、宿屋でセーブしてください。

Q……最初のクエストぐらい教えてくれないかなあ。ヒントだけでもいいんだけど。

A……はじめに挑む「老人のクエスト」というのがあります。ソーピガルの地下に老人がいるのですが、この人からスクロールを受け取って、エルキューンの町にいるアガールという魔法使いに渡すクエストです。老人のほうはかんたんに見つけられるのでしょうが、アガールのほうは少し厄介です。なにしろ宿屋のカベのうしろでじっとしているのですから。

Q……レベル2で外に出た。そういえばさっき強くなるまで出るなとかいっていたな。やっぱり、ソーピガルに戻ろうかな、そろそろ暗くなってきたし……。なに、ヴァーンB−3？　うん、道に迷ったみたいだねえ。

A……道に迷ったときは、魔法で自分の位置を確認しながら行動してください。また、モンスターに会ったらわざと退却する手もあります。退却に成功するとそのエリアのいちばん安全なところへワープさせられるからです。偶然、町が近くにあれば町の入口へ退却して、町を発見できるかもしれません。

Q……ようやくレベルも4になったし、ついつい気が大きくなって、ソーピガルの妖精(町の出入口から2歩前、左のカベのなかにいる)に頼んでダスクの町まで運んでもらった。ここまでいくつかのクエストもこなしたし……。お、町のそばは溶岩だ。飛行の術はレベル5にならないと使えない……困った。

A……ダスクの町にはリターンスクロールというアイテムが売っていて、これを使うと、お好みの町にワープできます。ただし、少々値が張るのが残念です。また、近所のドラガデューン城にはゴールドを経験値に変える泉があります。ここで、レベルアップをはかるのもいいでしょう。

Q……地道にクエストをこなし続けてるのはいいんだけど、どのクエストがどんな役割を果たしてるのかわからない。

A……クエストは大きくわけて15ある。一番重要なのは、キーカードを手にいれることでしょうね。やっぱり。

Q……ドラガデューン城の地下で金の板を見つけたけど、これ一枚だけじゃなさそうだ。でも、何の役に立つのかな。

A……金の板のメッセージを読んでいくと、ゲームの目的がようやくわかります。全部で9枚ありますが、このままでは何のことやらわかりませんので、板の番号を8、5、3、9、1、4、6、2、7の順番で＝で区切られている単語ごとに読んでいけば文章になっていきます。きっと感動することでしょう。

Q……目的もわかったし、ソウルメイズもなんとか解いたけど、どうしてもキーカードがみつからない。これがないとアストラルプレーンにいってもムダなんだよな〜。

A……キーカードはボルカニック島にあります。ここに入るにはコーラルキーが必要ですが、ソーピガル付近にいるジプシーの話をメモっていれば簡単に手に入ります。キーカードをもらうときに質問をうけますが、ソーピガルの彫像を調べておけば答えられますよ。

というわけで、とうとうゲームコンプリートまでもって行くことができました。この記事を担当していたのは、白戸くんという大きな人でしたが、彼はこのゲームをコンプリートしたあと北海道の原野へと帰ってしまいました。彼の冥福を祈りつつ、読者のみなさんありがとうございました。あなたがたの助けがなければ、きっとコンプリートすることは不可能だったことでしょう。

おまけ、ウル技もあったりして　モンスターの中にはパーティーから金を奪っていくとんでもないものがいますが、金を持っていない状態で金を奪われると、なぜか金が増えています。場合によっては数百万ほど増えます。そうなったら、それをメンバー全員に振り分け、ドラガデューン城の泉で全部経験値に変えましょう。そして、訓練所にいき、レベルアップをすると、あっというまにレベル20以上になります。おかげで怖いものはほとんどなくなりました。

ま

して…… もっとまともなものをやってください。』「たとえば、どういったものがまともだとお考えですか？」えーと、わたしの友人なんかイースIIのリリアちゃんの写真が1枚もないと怒っていました「すると、女の子は脱いでいなくてもいいそということです

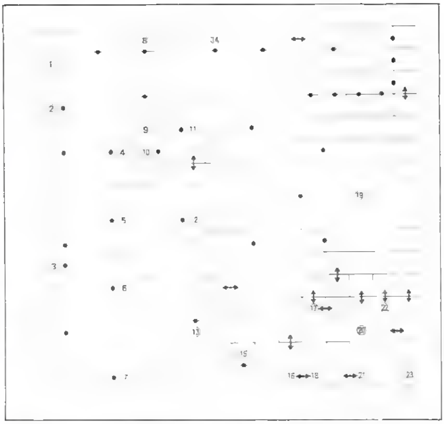
マイト・アンド・マジック2



●はドア ↔は通り抜けられる壁 〜はバリア Iは アイテム Uは地上へ Tはワナ

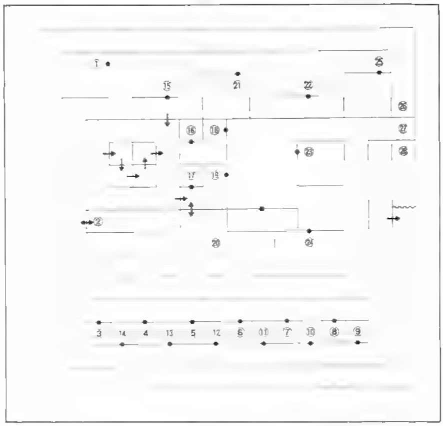
というのがマップ内の記号の意味です。このほかに?というものもありますが、これは秘密。最初の町と地下以外の4つの町とその地下ダンジョンのマップを掲載しました。3つ目のクエストを解くときにお役に立てば幸いです。

サンドソバー



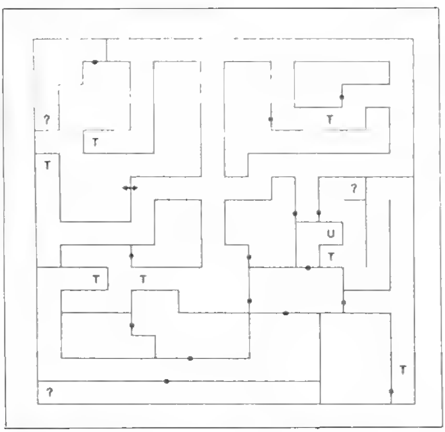
①町のゲート②酔っぱらった魔法使い③いかさまの幸運塾④砂時計のホテル⑤セイク訓練用闘技場⑥大使館⑦砂のデューンズ⑧デューン発電所（ツンドラへ）⑨赤いランタン酒場⑩男⑪ベネデクト寺院⑫つむじ風魔法使いギルド⑬フィットピオ錠前屋㉔ビッグ・アル鉄鋼所⑮シロッコ交通（ミドルゲートへ）⑯地下への入口⑰らくがき⑱巨大なネズミ（このネズミを倒して地下へ）⑲モンスター闘技場⑳風のささやき㉑酔っぱらったオーク㉒輝く目㉓浮浪者

ツンドラ

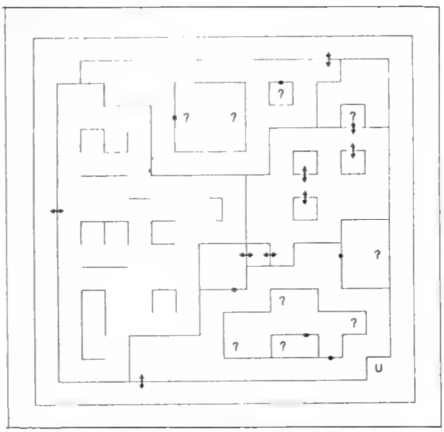


①反サラセン同盟②ツンドラ新聞③〜⑭1号室〜12号室⑮インターナショナルマーケット⑯ラ・ポルテ（サンドバーへ）⑰極点通過ポータル（ヴォルカニアへ）⑱ツンドラ・アーム・イン⑲ラッキー・ドッグ・サロン⑳地下への入口㉑コロンブスの六分儀（ろくぶんぎ）㉒白い鳩寺院㉓ツンドラ風武器販売店㉔武力増強センター㉕神秘主義者の魔法使いギルド㉖バリヤー解除のスィッチ（東の闇のどこかにバリアがある）㉗町のゲート㉘秘密

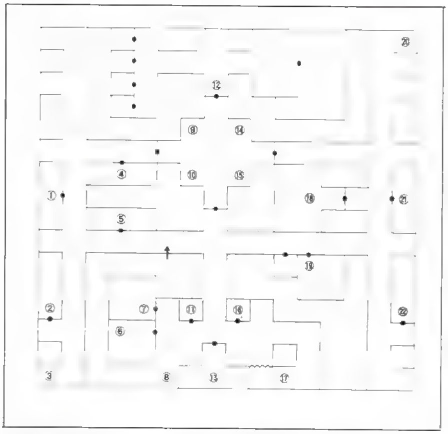
地下



地下

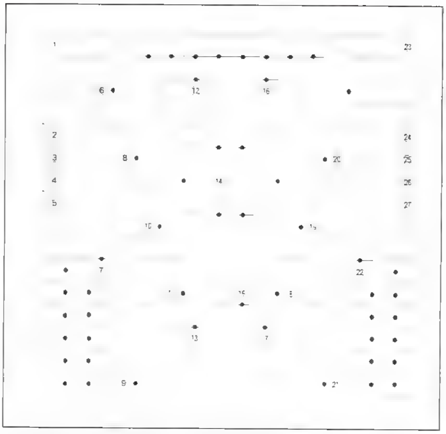


ヴォルカニア



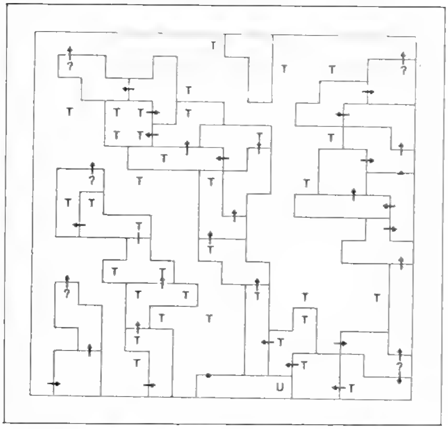
①溶岩キーの店②ペイン軍曹の学校③らくがき④腹裂き専門家⑤雄弁な魔法使い（ギルドの会員になれる）⑥ベリンスラ酒場⑦トレーニング・アカデミー⑧町のゲート⑨空気の精の彫像⑩水の精の彫像⑪ヴォルカニアン交通（ツンドラへ）⑫メッセージ（危険！　野蛮な地区）⑬第4ホテル⑭火の精の彫像⑮大地の精の彫像⑯ヴォルカニアン輸出（アトランティウムへ）⑰地下への入口⑱ヴォルカニアン寺院⑲ブラック・ロック魔法使いギルド⑳古ぼけた新聞紙㉑ベストウェイ鉄工所㉒武器専門家

アトランティウム

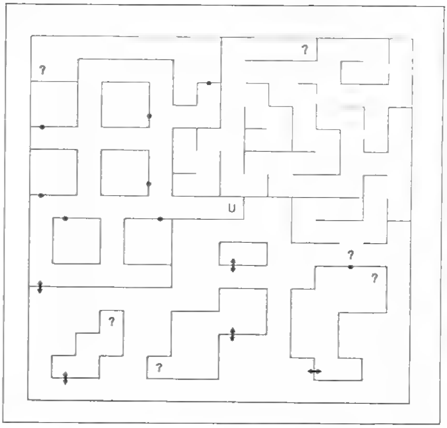


①地下へ②忍者の彫像③野蛮人の彫像④射手の彫像⑤騎士の彫像⑥市立監獄⑦メッセージ⑧クラシック・キーの店⑨アトランティウム美しき町⑩エリュシニア寺院⑪魔術学者の魔法使いギルド⑫島のトレーニング場⑬オリンピック運動具店⑭コロシアム⑮オデッセイ雄弁会⑯キャリッジ・イン⑰ヒポメネス・アンド・アトランタ⑱ドリュハルド鉄工所⑲魔法使い地方ギルド⑳熊の舌亭㉑神秘の通用門㉒メッセージ（魔法使い／僧侶）㉓ゲート㉔彫像

地下



地下



地下ダンジョンには町よりも強いモンスターがウロウロしている。強力なトラップもある。
〈サンドソバーの地下〉ここではゾンビからアイテムをもらう。左下がそれ。
〈ツンドラの地下〉ここには凍った死体（地上で事件があった）と魔法の転送機がある。
〈ヴォルカニアの地下〉溶岩の落とし穴のトラップはパーティに大ダメージを与える。
〈アトランティウム〉特定のパラメータが上がる彫像があるが、ダミーもあるのだ。

アイテム増殖など　増やしたいアイテムをハイアリング(傭兵)に持たせて、セーブ。アイテムを取り上げて解雇し、セーブ。もう一度雇うと取り上げたアイテムを持っている。また、ツンドラの酒場で5000ゴールドのRoast of Wyvern(ワイバーンのもものロースト)を食べると経験値が1500ずつ増える。

魔王ゴルベリアス

ミュージックモードなど　ゲームをスタートして右にどんどん進み洞窟から出る。そこから1画面外に出てまた戻ってくる。さっき洞窟から脱出した地点に行き、カーソルキーを左右交互に連打する。突然穴が開くのでそこに入る。また、以下のコマンドを入力してリターンキーを押すとそれぞれのコマンドに合った(?)顔になる。ただし2回目にやっと顔が変わるので注意。「PAC」「JEMINI」「MIYAMOTO」「JANUS」「MOO」「HOMME」「YORIKI」「WAO」の8種類。

魔城伝説

残り25人&99カウント透明技　〔I〕〔N〕〔SELECT〕とカーソルキーの左右の5つを押しながらスペースキーでスタート。あと、3回だけ〔SELECT〕を押すと99カウント透明ができる。何回でも99カウント透明技　〔Y〕〔SELECT〕とカーソルキーの左右の4つを押しながらスタートする。

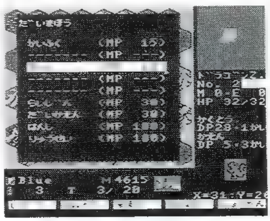
マスター・オブ・モンスターズ

キャンペーンモードの抜け道　キャンペーンモードでかんたんに勝ってしまう方法を教えましょう。まず、10ターンまでふつうにプレイします。10ターン目の敵の順番になったら、〔SHIFT〕〔F4〕を押しっぱなしにします。「せってい」の画面になったら、「こうふく」を選ぶだけです。

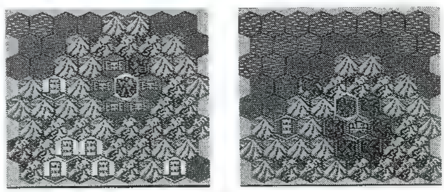
便利な技　〔SELECT〕を押すと未行動のモンスターにカーソルが順々に移っていきます。

強いモンスター召集　マップコレクションのキャンペーンモードでキャンペーンを1つ終わらせます。「キャンペーンモードをつづけますか?」というメッセージがでたら、ディスクをふつうのマップディスクに入れかえて「つづける」を選んでください。マップはふつうのままでマップコレクションのモンスターが召喚できます。

キャンペーン7かんたん攻略法　キャンペーン7は、ブルー国、レッド国、ともに塔をひとつも持っていない。つまり、どちらもターン1ではモンスターを1匹しか召還できません。敵モンスターが1匹しかいないのなら、そのモンスターを停止の大魔法で止め続ければ、じゃまな敵がいないからかんたんに敵マスターを倒せる。手順は、ターン1でモンスターを1匹召還し、再動の大魔法で移動できるようにして近くの塔を占領させる。敵はモンスターを1匹召還してターンを終えるので、敵のモンスターに停止の大魔法をかける。そして、モンスターを召還したりすでにいるモンスターを動かしたりしていればいい。



◐新しくモンスターを召還したり、すでにいるモンスターを移動させて塔を占領したりと、ふつうの戦略を思う存分やる。そして、ターンの最後には、ぜったい忘れずに、停止の大魔法を敵の1匹しかいないモンスターにかけるのだ!



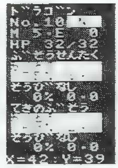
◐ひょうきんはなにもできないまま、あっけなく倒れた。いつもと違って感動のない勝利だったと思う

やけていた(証言その2)。「じつはわたし7月号の新コーナータイトル未定で掲載された者なんですが……。」「ああ、抜忍の方ですね。」「はい。「希望ゲームはお決まりですか?　住所と電話番号もお願いします」」希望ゲームを聞くとみせかけて、住所や電話番号を

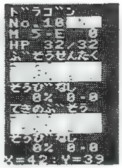
水上モンスター　とくにサーペントやクラーケンは、河川や海洋にいるときはすこぶる強い。この強さはどこからくるのかというと、攻撃の命中率なのだ。右下の表のように、河川にいるクラーケンとサーペント、海洋にいるセイレーンに対する攻撃は2割から5割しかあたらない。どおりでなかなか倒せないわけだ。ところが、いったん陸に上がらせてしまえば、命中率は7割くらいまで上がる。これならペガサスでも倒せるね。

ドラゴン対クラーケンだと

水上だと



陸上だと



■水上モンスターの地形別命中率表■

	城郭	草原	森林	河川	海洋	砂漠	岩場	山岳	火山	沼地	塔	城
セイレーン	70%	75%	60%	20%	40%	80%	75%	75%	……	25%	70%	70%
サーペント・クラーケン	70%	75%	75%	50%	20%	80%	75%	75%	……	60%	70%	70%

地形別命中率　同じ攻撃するにも攻撃モンスターのいる地形によって敵の反撃の命中率が変わる。といっても、草原での反撃の命中率が60%なのが、山岳では50%になるくらい(だいたい1割くらいですけど)。まあこれは気配りのすすめですね。右の表なんかも参考にしてね。

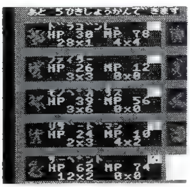
■地形別命中率表■

移動型	城郭	草原	森林	河川	海洋	砂漠	岩場	山岳	火山	沼地	塔	城
魔法使い	60%	……	……	……	……	……	……	……	……	……	60%	40%
上空1	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	40%	70%	70%	70%
上空2	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	……	70%	70%	70%
上空3	60%	70%	60%	70%	70%	70%	60%	60%	……	70%	60%	60%
水上1	70%	75%	60%	20%	40%	80%	75%	75%	……	25%	70%	70%
水上2	70%	75%	75%	50%	20%	80%	75%	75%	……	60%	70%	70%
地上1	40%	60%	40%	80%	……	70%	50%	50%	……	80%	40%	40%
地上2	60%	70%	50%	80%	……	70%	60%	60%	30%	80%	60%	60%
地上3	40%	60%	40%	80%	……	40%	40%	40%	……	60%	40%	40%
地上4	60%	80%	60%	……	……	70%	40%	40%	……	80%	60%	60%

成長　どのモンスターでも成長させたいという気持ちはわかるが、キャンペーンモードでは、一度成長すると、つぎのマップからは、成長まえのモンスターが召還できなくなる。召還するのにかかるMPが成長するまえとあとで同じならなんの問題もないのだけれど、現実はそんなにアマくない。成長すると召還に必要なMPがどんどん増えるのだ。キャンペーン4までは、十分使えるモンスターはヘタに成長させないようにね。



⇧キャンペーン1の召還リスト。ペガサスがレベルアップすると



⇧召還MPが18からなんと56に……消費税導入を考えているガイア

マスターでねじ伏せる　モンスターの力だけでは倒せそうのないときでも、マスターの魔法の力でねじ伏せて倒す方法があるのだ。ねじ伏せ方には2つの種類があって、ひとつは大魔法の電撃や大火災(HP1～30のダメージを与える)と半死(HPを半分にする)、もうひとつが精霊を呼んで戦ってもらう方法。大魔法と精霊の呼び出しは同じターンでできる。両方いっぺんに使えばあの難敵、クラーケンでもすぐに倒せる。

役立つザコキャラ　ザコキャラもうまく使えば役にたつんですよ。まずザコキャラで敵を瀕死の状態にさせて、成長まじかのモンスターにとどめを刺させれば一気に経験値がたまって成長させたいキャラをレベルアップさせられるのだ。これでリザードマンとかのザコキャラも日の目がみられるってわけだ。いわゆる脇役ってやつですね。

ま



相性 敵モンスターとの相性を考えないで無謀な戦いをくり返していたのでは、いつまでたっても勝てない。モンスターにも得手不得手があることを認識しよう。一見強そうなモンスターでも、そのモンスターが苦手にしているモンスターを立てれば、いともかんたんに倒せるのだ。

モンスターの相性が調べやすいように、レベル1モンスターの相性一覧表を50音順で作ってみた(右の表)。これを参考にして効率よく戦っていけば、いままでよりかんたんに勝てる。

レベル1モンスターの相性一覧表

攻め方＼受け方	エンジェル	クラーケン	グリフォン	ゴーレム	サーペント	セイレーン	デーモン	ドラゴン	トロール	バーバリアン	ファイター	ペガサス	マンティコア	ミノタウルス	ユニコーン	リザードマン	レイス	ロック
エンジェル	—	×	△	×	×		=	△	○	[illegible]	[illegible]	△	△	○	△	○	◎	○
クラーケン	[illegible]	—	[illegible]	[illegible]	=	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	△	◎
グリフォン		×	—		×	=	[illegible]	△	○	◎	◎	○	=	○	○	◎	×	=
ゴーレム	[illegible]	×		—	×	[illegible]	○	=	=	○	[illegible]	=	△	=	○	◎	○	=
サーペント	[illegible]	=		○	—	○	[illegible]	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	△	◎
セイレーン	△	×	=	△	×	—	△	[illegible]	△	=	=	=	=	△	=	○	○	=
デーモン	=	×	△	×	×	○	—	△		○	○	△	△		△	○	◎	○
ドラゴン		×		=	×		△	—	○	◎	◎	○	○	○	○	◎	△	○
トロール	△	×	△	=	×		△	△	—	=	○	=	△	=	○	◎	×	=
バーバリアン	△	×	×	△	×	=	△	×	=	—	○	△	×	△	△	=	×	△
ファイター	△	×	×	△	×	=	△	×	△	△	—	△	×	△	△	=	×	△
ペガサス		×	△	=	×	=	[illegible]	△	=	○	○	—	△	=	○	○	○	=
マンティコア		×	=	[illegible]	×	[illegible]		△		◎	◎	○	—	○	○	◎	×	=
ミノタウルス	△	×		=	×		△	△	=	○	○	=	△	—	○	◎	△	=
ユニコーン		×	△	[illegible]	×	[illegible]		△	△			△	△	△	—	○	△	△
リザードマン	[illegible]	×	×	×	×		△	×	×	=	=	△	×	×	△	—	×	△
レイス	×		[illegible]	△		△	×	[illegible]	◎	◎	◎	△	◎	○	○	◎	—	◎
ロック	△	×	=	=	×	=	[illegible]	△	[illegible]	○	○	=	=	=	○	○	×	—

◎非常に有利　○有利　＝同等　△やや不利　×絶対不利



モンスターの経験値がどのくらいたまっているのか? 戦闘シーンでおおまかな感じはわかるんだけど、正確に知りたいときはどうすればいいか。じつは、部隊表を見ればいいんですね。部隊表でいい線いっているモンスターのところにカーソルをあわせてリターンすれば、マップ上のそのモンスターにカーソルがあうのだ。こまめに確認してどんどんレベルアップさせよう。レベルアップをねらうときは、右にあるレベルアップメンデルの法則を参考にするといい。モンスター名の右上にある数字まで経験値がたまったらレベルアップするのだ。たとえば、エンジェルは経験値が143たまるとA.エンジェルになり、グリフォンは93たまればヒポグリフォになるわけ。また、おもしろいことに、マスターによって成長の仕方が変わるドラゴンのようなモンスターもいる。いままで、使ってみたかったのにどのモンスターをレベルアップさせればいいのかわからなかった、なんていうモンスターがいたら、この表で調べてもとのモンスターを召還し、経験値をこまめに調べながらレベルアップさせればいいのだ。

モンスターのレベルアップメンデルの法則

エンジェル —143— A.エンジェル

グリフォン —93— ヒポグリフォ

ゴーレム —93— S.ゴーレム(ネクロマンサー)
　　　 —76— I.ゴーレム(ウィザード)

デーモン —110— A.デーモン

ドラゴン —110— ドラゴンL(ウォーロック、ソーサラー)
　　　　　 —103— F.ドラゴン(ウォーロック)
　　　　　 —103— A.ドラゴン(ソーサラー)
　　　 —93— ドラゴンZ.(ネクロマンサー、ウィザード)
　　　　　 —94— M.ドラゴン(ネクロマンサー)
　　　　　 —112— D.ドラゴン(ウィザード)

トロール —83— ジャイアント(ソ サラ ウォ ロック)
　　　 —127— ジャイアント(サモナー) —139— コロサス(サモナー)

バーバリアン —59— バーサーカ —85— ダークナイト

ファイタ —76— ナイト —85— レンジャー(ソーサラー)
　　　　　　　 —94— パラディン(ウォーロック)

ペガサス —76— モノペガサス

マンティコア —1 0— スフィンクス

ミノタウルス —93— ゴーゴン

ユニコーン —76— バイコーン

リザードマン —59— サラマンダー

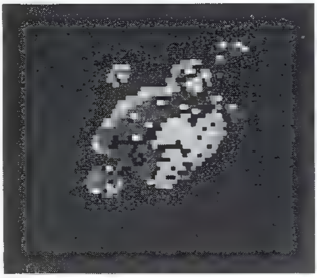
ロック —143— フェニックス

法則の見方 それぞれ左が成長まえのモンスター、右側が成長後のモンスター。数値はその成長に必要な経験値を表す。

ほっとかれた電話 「激ペナのPACマジックで質問があるのですが。」「どういったことでしょうか?」「うまくできないみたいなんですけれど」「はい、少々お待ちください」資料を取りに行くために1度保留にする担当者。そこへ、電話が鳴る。「はい、インター

キャンペーンモード全8マップの外観とデータ

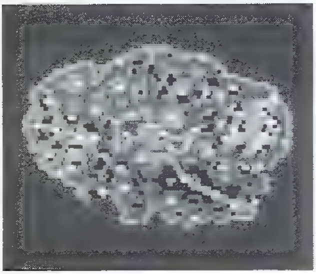
No.1 キャラクタ作りの戦い



2か国戦
開戦時の情況

国名	マスター名	塔	MP
中立		26	
[illegible]	[illegible]	3[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	6	[illegible]
[illegible]			
[illegible]			

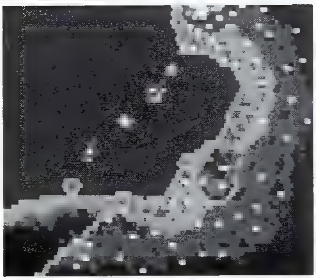
No.2 ツールを倒してからセイに



2か国戦
開戦時の情況

国名	マスター名	塔	MP
中立		49	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	9	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]			

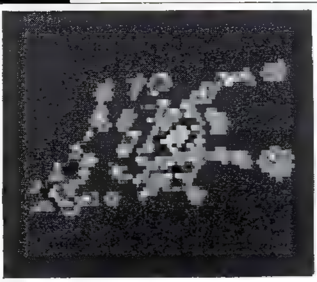
No.3 成長したモンスターを召還



3か国戦
開戦時の情況

国名	マスター名	塔	MP
中立		32	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]			
[illegible]			

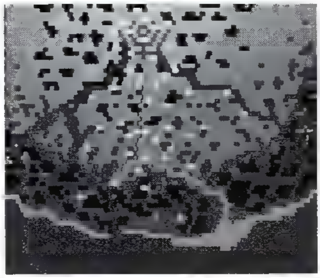
No.4 塔移動と上空モンスター



3か国戦
開戦時の情況

国名	マスター名	塔	MP
中立		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]			
[illegible]			

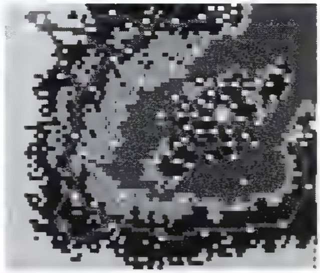
No.5 塔移動を活用しないと



2か国戦
開戦時の情況

国名	マスター名	塔	MP
中立		3[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]			

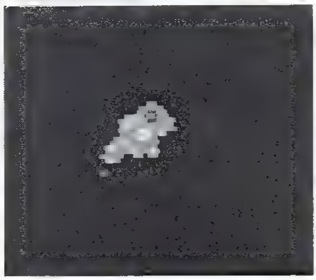
No.6 ケイコーのまえにイケへ行け



2か国戦
開戦時の情況

国名	マスター名	塔	MP
中立		4[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]			
[illegible]			

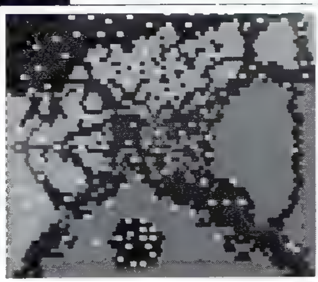
No.7 小さなマップと強力モンスター



3か国戦
開戦時の情況

国名	マスター名	塔	MP
中立		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]			

No.8 4か国入り乱れての総力戦だ



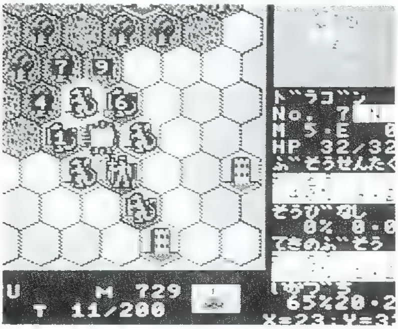
4か国戦
開戦時の情況

国名	マスター名	塔	MP
中立		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]			

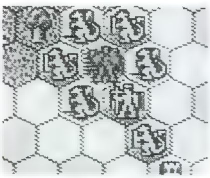
ま



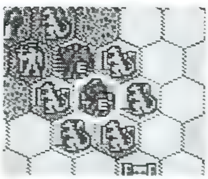
敵マスターをさそい出す　ゲーム終盤で、城にいる敵マスターを包囲して攻めると、命中率は60%になります。このとき、城のまわりに塔がある場合はそこをあけてやると、敵マスターはこの塔を占領して城にモンスターを召喚します。そこで、城のモンスターをやっつけて塔のマスターを攻撃すれば、命中率が40%になります。また、敵マスターを囲むときは、ペガサスを1匹入れておくといいでしょう。敵マスターはこれを攻撃するので、稲妻やいかずちに対する防御率が高いペガサスを盾にすれば以外と被害は少ないものです。**解説**：魔法使いに対する命中率は城よりも塔や城郭のほうが高いことを利用した戦術だ。詳しい手順を写真に示したので、参照してほしい。また、後半の戦術もなかなか使えるものだ。というか、このゲームでたよりになるのはフェニックスやペガサスなど足の速いモンスターだ。ひたすらペガサスを作り続け、終盤にドラゴンを敵マスターにぶつけるという作戦で、すくなくともキャンペーン2まで制することができる。ポイントは、1度取った塔は敵に渡さないようにひたすらペガサスを召喚し続け、集中攻撃を受けたペガサスは安全な塔で休ませ、代わりに別のペガサスを入れるということをくりかえす。敵のモンスターが塔の数より多くなったら、弱いものから順にやっつけていく。強いモンスターは動けないようにするだけでいい。



城にいるレッド国マスターに対する命中率は40%しかないので、なかなか攻めづらい



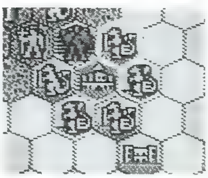
ブルー国でプレイ。終盤レッド国マスターを包囲



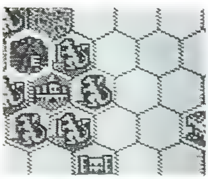
移動したマスターは城にモンスターを召喚する



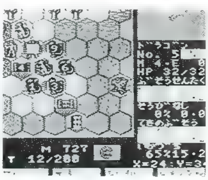
そこで、城のまわりの塔の1つをあけてやる



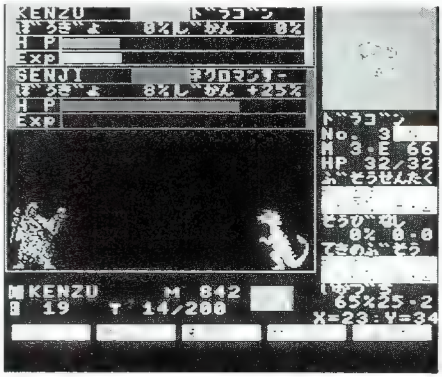
まず、城に召喚されたモンスターをドラゴンなどで集中攻撃



すると敵マスターは塔を取りに移動してくる



モンスターをやっつけて城があいたのでペガサスを入れる



塔にいる敵マスターに対する命中率は60%なので、かなり楽になったはずだ。ペガサスをまわりに配置してローテーションを組み、つぎつぎに敵マスターを攻撃していく。ペガサスの強さをまざまざと見せつけられた戦いだった

み

ミッド・ガルツ



呪文無限技　まず呪文をアテ・チュード、イヴァンなど使用回数無限の呪文にします。そして、会話ができるキャラに近づいて、会話モードに入るまえに

ビッツーとまっぱー　小坂谷さんという営業の人からいつもプレゼントをせしめるまっぱーの手口を紹介。「このゲームの音楽っていいですね」「ありがとうございます」「今回何かウル技はありませんか？」「えー(ペラペラしゃべる小坂谷さん)…… というのなんです

無限にしたい呪文に変えます。この状態のあと会話するとほとんどの呪文が無限になります。

三つ目がとおる

ステージセレクト　〔かな〕〔N〕〔T〕〔M〕を押しながら、スタートさせると2ステージからはじまる。このとき〔1〕を押すとステージ3。〔2〕か〔3〕を押すとステージ4からはじまる。

ミュール

他人の土地を売る　土地を売り、LANDを通り抜ける。そして、他人の土地へ行ってスペースキーを押す。

め

迷宮への扉

ライフと経験値のおおい名前　「／／／／」「／／？／」「／／／？」「／／？？」の4種類ある。

女神転生

壁抜け　〔F1〕〔F2〕〔F3〕を同時に押しながら、中島を動かすと壁を通り抜けることができる。また、〔ESC〕を押すと今いるフロアのマップが表示されます。〔SHIFT〕〔CAP〕〔A〕〔M〕〔S〕〔X〕を同時に押すとケルベロスを取ってもいないのに何度でも呼び出せるように。しかも制限時間が99になる。

めぞん一刻（第1作）

花を何回も取る　響子さんの女子高校時代の写真をこずえちゃんの家で見るだけ。また、1号室に行ってふすまを開けたら部屋を出る。お金を0にしてからまた行くと一の瀬のおじさんがいる。

めぞん一刻（完結篇）

大きくなった賢太郎　一の瀬のおばさんを1号室の外に誘いだしたら、自分は一刻館の裏へまわります。それから1号室にはいると、隠れキャラになり下がった、一の瀬賢太郎に会うことができます。

PACがなくても　PAC、FMパックを持ってない人にはよい知らせです。まず、本体にデータレコーダを接続してください。そして一日めをクリアしてください。すると、勝手にテープにセーブしてくれます。もちろん、データのロードもできます。マニュアルにはデータレコーダを使用できるとは載ってない。

画面位置補正　〔CTRL〕+〔STOP〕をしたまま、カーソルを動かすと、画面がうごきます。あと、文章が表示されているときに〔SHIFT〕キーを押すと、表示スピードが速くなります。

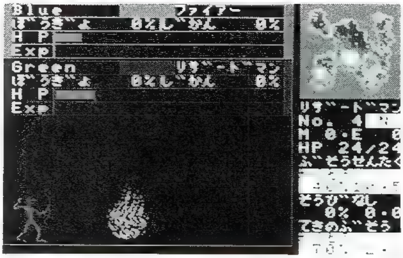
メタルギア

コマンド　ゲーム中〔F1〕でポーズをかけて以下のコマンドを入力しポーズを解除する。「DS　4」→階級が1段階あがる。「ANTA　WA　ERAI」→最高の階級に。「HIRAKE　GOMA」→カードが全部そろう。「INTRUDER」→武器が最高999個まで持てる。「ISOLATION」→レーションが999個まで持てる。また、アイテムを取ったら〔F1〕→〔F4〕→〔ESC〕→〔F1〕の順番に押すと取ったはずのアイテムがまた現れるので、また取る。これをくり返すとどんどん取れるようになる。メタルギアは足もとの左か右でプラスチック爆弾を16発爆破すれば倒せるがそれには順番がある。右→右→左→右→左→左→右→左→左→右→右→左→右→左→右→右の順だ。

けど」「これを掲載してよろしいですね？」「いやーそれはちょっと……」「じゃあクイズにしましょうか？」え？　はあ。「というわけでプレゼントください」「……（もうイヤとはいえない小坂谷さん）」弱みにつけこむ、なんて法学部なヤツだ

記憶のラビリンス

第5回　ザコキャラという名の人生



『マスターオブモンスターズ』は、RPGちっくな設定のシミュレーションウォーゲームというわりと斬新な設定で、のめりこみ度No.1という感じで、発売当時かなりはまりました。で、このゲームの売りとしては、キャラが成長する、というのがある。ドラゴンが元は弱っちいのに、成長してドラゴンロードとかファイアードラゴンになるのを見るのは、本当にうれしい。思わず目を細めたりしてしまう。

すごく弱いファイターが、パラディンになったりするのもいい。トロールのコロサスも頼もしい。キャンペーンモードの最終ステージなどは、そんな超強力キャラで、敵をジュウリンしていくというノリがあって、とてもいい。

そんな中にあって、最初はとてつもなく弱くて、成長しても全然うれしくない、単に召喚魔力が小さいから、捨て石として使用、というような情ないキャラがいる。かわいそうなザコキャラである。レイス、リザードマン、セイレーン、ミノタウルスなどなど。見てるだけで、弱々しさがにじみ出てくる。中でも、最も頼りないのがリザードマン、成長してもサラマンダー。でもこんなに頼りなく思えるのも、その分キャラが人間的なのだ、ということらしい。

や

ヤシャ

被害を少なくする技　ボスとの戦闘シーンになったら右に進み画面の右端でジャンプなどしていると、突然右から左にワープして自滅する。また、アクションシーンのとき、〔SHIFT〕〔ESC〕〔CTRL〕〔CAP〕を同時に押すとすべてのキャラクタが横も縦も2倍ぐらい大きくなる。

ゆ

夢大陸アドベンチャー

ワープできる位置　穴に落ちるとそれぞれの面にワープする。ステージ1はDIST237で→ステージ6へ。ステージ6はDIST145で→ステージ9へ。ステージ9はDIST335で→ステージ12へ。ステージ13はDIST355で→ステージ15へ。ステージ15はDIST77で→ステージ18へ。ステージ18はDIST413で→ステージ21へ。

ら

ラスタンサーガ

アイテム　デモ画面で主人公がアイテムを取ったらすぐにスタートすると取ったアイテムを持っている。

技あり一本　「はい、MSX・FAN編集部です。」「ウィザードリィの複合職業キャラを作る方法がうまくできないのですが……。」「何月号の何ページに書いてありますか？」「11月号の103ページなんですけれど……。」パラパラ（ページをめくる音）「あの、そのページ

ラスト・ハルマゲドン

防御力アップ　戦闘中に全員「防御」を選んでじっとがまんして、数回同じことをやっていると防御力がおもしろいように上がります。

敵と戦わずにジンを手に入れる　常にディスク抜いておく。「エモノがいたぜ」の表示がでたら、少し待ってからディスクを差しこめば戦闘が終わります。

死んだ仲間も敵をやっつける　戦闘中に仲間が死んでしまったときに、体力回復の魔法（シェルキー系）を死んだ仲間にかけてやると、グラフィックは消えているのに生き返るのです。しかも、生き返っただけでなく、攻撃までしてくれるのですからいたれりつくせりです。

アゾット剣を全員に装備させる　バスクの木の所へ行ってアゾット剣を引き抜いた剣をほかのモンスターに渡します。また剣を抜いて、別のモンスターに渡して…………これをくり返すと全員が装備できます。

スペースキーをバシバシたたく　「はやく夜のパーティにしたい」と思う人はスペースキーかBボタンを連打すれば、時間が過ぎています。時計の表示を出していないときは、1回押すごとに30分、出しているときは5分ずつすぎていきます。

セーブディスクをたくさん作る。　まず、フォーマット済のディスクを4枚用意する。MSX－DOSのCOPYコマンドや、BASICのCOPY命令でB、C、D、Eディスクを全部コピーする。コピーしたBディスクではゲームをはじめられない、セーブディスクとして使う。マスターディスクで立ちあげて、ゲーム中にコピーディスクに入れ換えてロード、途中からはじめられる。

ハイアゾットの剣　ガントレットを装備してからハイドソードを装備する。アゾットの剣を装備し、ハイドソードを持てるだけ装備する。これでハイアゾットの剣の出来上がり。

エイリアンベースを利用する　このゲームはなかなか敵にでくわさないので、時間ばかりすぎていってしまう。そこで、最初のうちはエイリアンベースに何度も入ってレベルを上げよう。スペースキーを押しっぱなしにすれば1回戦うのに必要な時間は5分だけですむので1日でかなりのレベルになる。

悪運を上げる　戦闘中に治療用アイテムのダジルの光を使うと戦闘で逃げなくても悪運のレベルが上がる。

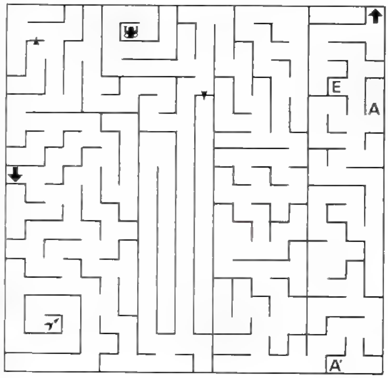
5つの怪＋ほめごろし　1つ目の怪。ゼッタルーブという体力回復の魔法、マニュアルには「味方全員」とありますが、1人にしか効きません。
2つ目の怪。イレーヌの魔法をかけるとバグる。
3つ目の怪。その名のとおり1度入ったらでられない戻らずの塔でピンウッドの魔法を使うと……でちゃったよ、おいおい。
4つ目の怪。戦闘中にディスクを入れかえたりすると、キャラクタのグラフィックが変わったりするんだよなぁ。能力はもとのままで……。そのほかにも、戦闘のまえにディスクを抜いておくと、モンスターの表示がされないのに戦うこともできる。
5つ目の怪。自動戦闘のときBボタンを押すとまえのターンと違うことができるのですが、このタイミングがシビアでAボタンを押したあとすばやく（ほとんど同時）にBボタンを押さないとだめなのです。
また、ディスクを抜いておく技の応用なのですが、ディスクは入っていませんというメッセージが出たらこのメッセージの上を歩いて見ましょう。文字がつぎつぎに消えていき、まるでディグダグのようです。ああ、なつかしいなあ。

ら

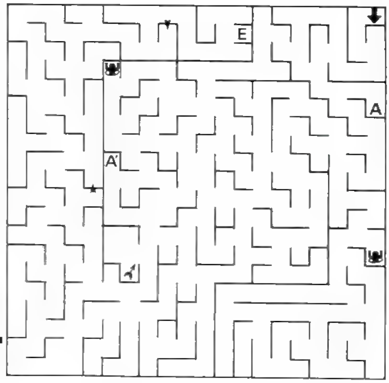
ラストハルマゲドンはディスク5枚組みとあってさすがにやりがいのあるゲームだった(ただ枚数が多いだけでなく、内容もちゃんとあったぞ)。ファンタジーランド城と指令塔の3Dダンジョンは意外と複雑なので、マップを作ってみた。参考にしてほしい。後半になって、物語も佳境に入ってきた。ファンタジーランド城に住んでいる王様は人間ではなかった。いったいだれが操っているのだろうか？　3階のコンピューターが気にかかる。ここのイベントは今の2つだけだ、2階と3階だね。出てくる敵はすべて人間の形をしているがじつはロボットなので、バシバシ倒そう(といってもなかなか強いが……)。ここでのイベントを終えるとつぎは、指令塔へ行くことになる。指令塔のイベントは4階だけ。しかもそこにたどりつけばもうエンディングなのでもうひとふんばりだ。敵なんかほっといて一気に駆け登ろう。

S…スタート
(落し穴の記号)…落し穴
(弓矢の記号)…弓矢
(つり天井の記号)…つり天井
(毒ガスの記号)…毒ガス
⬆⬇…階段（下向きはその階のスタート地点）
U…上り専用階段
(一方通行の記号)…一方通行
(トビラの記号)…トビラ
A～C…ワープ入口
A'～C'…ワープ出口
E…イベント

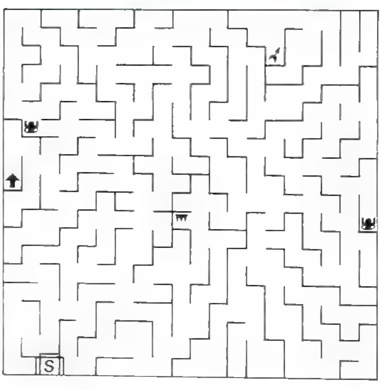
ファンタジーランド城 2F



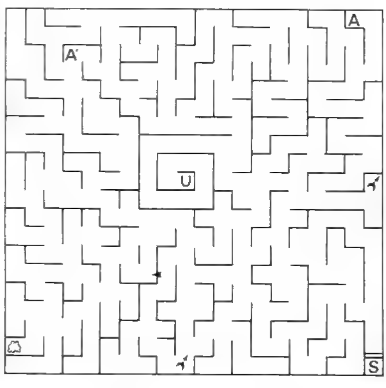
ファンタジーランド城 3F



ファンタジーランド城 1F



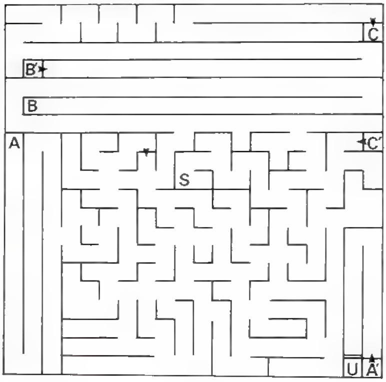
司令塔 1F



電気屋さん　××電気のものなんですが、今お客さんに質問されて困っているんですよー。」「はぁ、どういったことでしょうか？」「すこし前の十字軍のページでフィードバックというゲームのウル技というんですか、ミュージックセレクトというのがあるそうなん

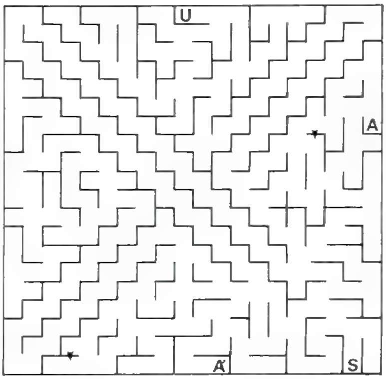
司令塔

2F



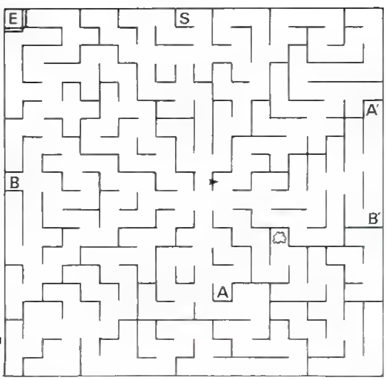
司令塔

3F



司令塔

4F



すべてが終わったとき、モンスターだった彼らは、心身ともに生まれかわり新たな大地に降り立っていた。

ラプラスの魔

グラフィックとサウンドモード ゲームディスクを入れて〔ESC〕キーを押しながら立ちあげるだけで、モノクロ58画面と93種類のキャラ。そして17曲のBGMがFM音源とPSGで聞けるのだ。

暴走するけどお金はたまる 幽霊屋敷へ行きモンスターの写真を2枚撮る(同じモンスターでもいい)。そして、町に戻ってキャンプをして写真(使用済みのフィルム)を1枚、自分以外のキャラに渡す。ホテルへ行って写真を受け取ったキャラをパーティーからはずし、自分が持っている写真を売る。そのあと、はずしたキャラをパーティーに入れて写真を売ると何枚でも売れるようになる。しかし、町にいったりすると暴走してしまうので注意。リセットしてゲームを再開する。

り

リトルバンパイア

隠し画面 Aディスクのかわりに、BディスクかCディスクを入れて立ちあげると隠し画面がみれる。

リバイバー

リドラの森でタシリアブという人面樹を切りつけると枝だけが残る。もちろん英雄度は大幅にさがる。

る

ルパン三世 バビロンの黄金伝説

無敵技 スタートしたら〔F1〕でポーズをかけ、T、Y、U、F、G、H、J、C、V、B、N、Mを押す。

ですけど(関西弁のよう)、このやり方を教えて頂けませんでしょうか。」「はい、しばらくお待ち下さい」担当者に代わる」「お待たせしました。ゲームをたちあげるときにTを押して下さい。」「あ、それだけでいいんですか そしたら、どうもおせしい所わさわざすみ

れ

レイドック2



自然画　ディスクが複数枚あるときはふつう1枚目ではじめるのだが、裏をかいて2枚目のディスクをたち上げると、タイトルの自然画が違う絵になる。



力まかせにPACマジック　PACさえあれば、レベル250、武器フルセット、開始エリアも好きに選べるデータが手に入るのだ。マジックの手順。

①下のリストを打ちこむ
②ディスクにセーブしておく
③電源を切り、PACをスロット2に差す
④電源をいれてセーブしておいたプログラムをロードする
⑤RUNする
⑥「エリア=」と聞いてくるので1～8の数字を入力する
⑦「OK」と表示されたらレイドック2のディスクをいれてリセットする
⑧データロードでPACを選び、プレイする

これでだれでも最後まで行けるはずだ。

レイドック2のPACマジック
プログラムリスト

```
10 CLEAR 1000,&HD000:DEFINT A-Z
20 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD020:A$="LAYD
OCK2LASATAO"+CHR$(26)+"LAYDOCK2_DATA"+ST
RING$(3,0)+CHR$(1)+"MAGIC    "+CHR$(250)+
CHR$(255)+CHR$(3)+STRING$(4,0)
30 FOR I=0 TO 7:S=0:FOR J=0 TO 7:READ D$
:D=VAL("&H"+D$):POKE I*8+J+&HD000,D:S=S
XOR D:NEXT:READ D:IF S=DTHEN NEXT ELSE P
RINT"DATA error in";I*10+60:END
40 INPUT"ｴﾘｱ=";A:IF A<1 OR A>8 THEN 40
50 A=(A-1)*&H400+&H3FFF:FOR I=1 TO LEN(A
$):POKE &HD038,ASC(MID$(A$,I,1)):Z=USR1(
A+I):NEXT:END
60 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
70 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
80 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
90 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,F8,C9,206
100 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
110 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
120 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
130 DATA 00,CD,14,00,F8,F7,FB,C9,228
```



途中でもエンディング　エリア1のステージ2のボスのところまで行ったらディスク2に入れ替えてボスを倒します。するとステージクリアのデモがエンディングになる。しかもエンディングが終わったあとにはエリア2ができる。逆にエリア4のステージ2のボスのとこでディスク1に入れ替えると、エリア1のクリアデモになる。



MSX2でプレイ　じつはMSX2でもバグりながら遊べます。自然画はむちゃくちゃ。ゲームはななめスクロールがなくなっています。横スクロール面では背景がじわじわと出てきてむずいです。

レプリカート



いろいろ　〔1〕〔5〕〔0〕を押しながらスタートすると、ファイアーパックがある。〔STOP〕を押して〔Y〕や〔INS〕で背景の色が変えられる。〔E〕〔N〕〔D〕と押すとエンディングに。

ろ

ロボレス2001



ボーナス　スカイハイをかけられる状態にして、敵と自分がリングの両端にわかれたときに〔>〕と〔?〕と〔-〕を同時に押す。

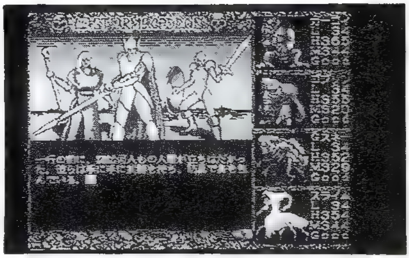
ロマンシア



主人公がセリナ姫になる　MSX1版の場合タイトル画面で幕があがっているときに〔GRAPH〕と〔*〕を押しながらスタート。MSX2専用版の場合〔SELECT〕と〔*〕と〔Z〕を押しながらスタートすればいい。ゲーム中に〔F1〕を押すとスピード調節。ゲームオーバー時に〔SHIFT〕を押すとコンティニュー。

第6回　ゲームの可能性

記憶のラビリンス



ゲームのシナリオとはいったい何だろうか？　と考えることがある。アクションゲームにも、シナリオはある。１面がこうで、このような敵が出てきて、ボスを破壊すれば終わり。ＲＰＧにもこういう「仕組み」という意味のシナリオも当然ある。

だが、それだけがシナリオというわけでもない。そういった仕組みのほかに、イベントが一つ一つのプロットになるような一つのストーリーをＲＰＧの場合は持つことができる。パソコン上に繰り広げられる、絵巻とでも言おうか。

だが、この意味でのシナリオははっきりいって、これまでのところ重要視されていなかった。作る方にも、遊ぶ方にもだ。もちろんそれなりのストーリーはついているが、ほとんどは設定だけ派手で、実際のゲームではそれとは無縁の殺戮だけが全面に押しだされたり、要するに底が浅いのだ。

『イース』の１、２作とこの『ラストハルマゲドン』は、そういったパソコンゲームの弱点を打開しようと意図されたものの中で比較的成功した作品と思う。両方ともエンターテイメントに徹したもの、作者の信念というか思想を折り込ませたもの、と方向は異なっているが、少なくともストーリーを云々できるだけのものは持っている。

これが、出版物のレベルまで上り詰めるのはいつのことだろうか。パソコンのゲームにはユーザーが参加して物語を作り上げていける、という出版物にはないメリットがある。パソコンの容量の問題、プログラミングテクニック、ノウハウの蓄積など、これから解決しなくてはならない問題は多いが、出版物を超える可能性は秘めているはず。そんなゲームの将来を見つめ、育てるのがわれわれの役目と考える。

わ

ワールドゴルフⅡ



スコアがよくなる　トーナメントモードを選び試合を開始します。そしてOBしまくります。スコアが120オーバー以上になると、当然最下位のはずが、トップにおどり出てしまうのです。ただし最終ホールになってからはできません。

ピンが増える　ゲームの途中で１ホールが終わってドライブが作動したら、すぐにディスクを抜き取ります。つぎのホールは前と同じになり、しかもグリーンのピンが2本たってます。これをくり返すとピンが3本以上にもなる。

レベルが最高　まず、ディスクを2枚とも書きこみ不可にしてからふつうにゲームをはじめ、ＥＮＩＸオープンをクリアします。そして、表彰式になったらNO．1のディスクに入れ換えてメニュー画面にし、ステータスモードを選びます。すると名前が「ABCDE」でレベルがスタープロ、賞金が2470万円、クラブセットも4種類、さらにトロフィーが16本という恐ろしい選手ができあがります。続けるときはディスクをNO．2にもどしておかないとバグります。

……というわけで、長々と続いてきた欄外もここで終わりです。最初から読んでくれた人、ごくろうさまでした。偶然ここを読んでしまった人、最初から読みなおしましょう。

付録1 ゲーム事典～ゲーム名一覧～

付録2 新・打ちこみミス発見プログラムの使い方



この「新・打ちこみミス発見プログラム」は、BASICプログラムリストが1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するために作られたものです(●はリターンです)。

■テープがディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。

②RUN●

③行番号と確認用データが表示される。

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。

④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データをくらべて同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので、リストで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。

・テープの場合

SAVE"CHECK",A●

(CSAVEではないので注意)

・ディスクの場合

SEVE"CHECK"●

■「打ちこみミス発見プログラム」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするので、行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を省略したりすると、その行は違うデータになります。使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープまたはディスクをセットし、

MERGE"CHECK"●

とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREEN0:WIDTH40

としておく。

④GOTO9000●

とすれば、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示し始める(「>」の左側が行番号、右側が確認用データ)。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。

⑦データの違うところがなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに、

DELETE9000−9060●

として「新・打ちこみミス発見プログラム」を消去する。

⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをディスクまたはテープにセーブしてから、

RUN●

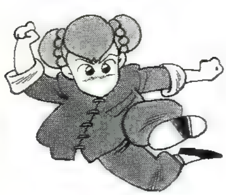
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが出たら、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

■新・打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

■新・打ちこみミス発見プログラムのプログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>134  9050>102  9060>???
```





新コーナー タイトル未定

十字軍あてに1日に届くハガキや手紙の数は30通前後。書いてある内容はのぞき穴や通り抜けなどゲームに関することがほとんどだが、たまに不思議なことを書いたハガキが舞いこむ。

ぼくの妹は皮をむいたリンゴをタタミなどの上でコロコロ転がしてゴミなどをいっぱいつけ、ニコニコしながら、すごくおいしそうにぼくのほうを見ながら食べる。一口かじっては転がし、かじっては転がし、そうして全部食べ終わると、自分で自分のことを「私、ヘンな子やろ」という。ぼくは完全に頭がパニックしますが、この文章を読んだ人はどう思いますか？

（奈良県／匿名希望のKクン・14歳）

☆雨が降ったあと、汚いのはわかっているのに水たまりに運動靴でジャブジャブ入って行く子っているでしょ、ああいうのと同じだと思えばきっと大丈夫だと思うけど……。

ぼくがまだ幼稚園に通っていた頃のある夏、淡路島に車で旅行に行くことになりました。もう少しで淡路島というところで、反対側から1台の車が来ました。あっという間の出来事だったそうです。その車のウチの車とが正面衝突してしまったのです。奇跡的に家族にケガはなかったそうですが、その車のことはわかりません。ウチの車はボロボロになりながらも、近くの駅まで行き、そこから電車で港まで行き、港から今度は船に乗りかえて淡路島まで行ったそうです。ウチの車は旅行の後に捨てられて、新しい車を買ったそうです。ところで、なぜ伝聞調で書いているのかというと、ぼくは出発と同時に眠りにつき、事故が起こっても、電車や船に乗りかえても、目を覚まさなかったからなのです。

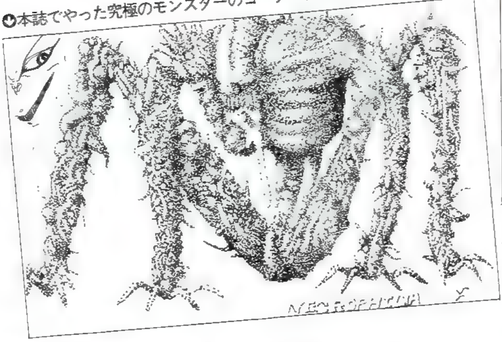
（奈良県　匿名希望のKクン・14歳）

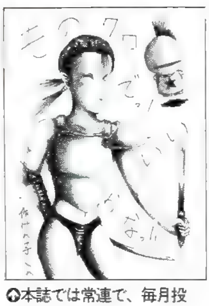
☆前のハガキと同じ人からの投稿。さすがに、今度の話は「ウソだろっ」とわかってしまう（すでに決めつけている）が、この想像力は大したものだと感心してしまう。でも、前の話もデマかもしれないと思うとまともにコメントするのがバカらしくなるが、この匿名希望のKクンにはMファン特製テレカをあげる。

不思議な話を募集します。創作も可。十字軍「新コーナータイトル未定」係まで送ってね。

イラストのコーナー

⬇本誌でやった究極のモンスターのコーナーにきたイラスト





⬆本誌では常連で、毎月投稿してくれる



⬆このなかではこのイラストがいちばん好き

『月刊MSX・FAN』の好評既刊本

月刊MSX・FAN

毎月8日発売・定価390円(本体379円)・AB版・徳間書店／プログラムのことから、ゲームの最新情報や完全攻略を中心に、MSXのことなら何でもわかる情報誌。ゲームのちょっとしたウル技や



質問に答える「ゲーム十字軍」は毎月好評連載中。もちろん桃色図鑑も忘れてはいない。そのほか、楽しいゲームの話は「記憶のラビリンス」。シミュレーションの情報ページもお見のがしなく。

プログラムコレクション50本

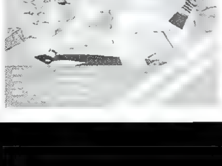
毎年5月、11月下旬に発刊。定価820円(本体796円)・AB版・徳間書店　『月刊MSX・FAN』掲



載の打ちこんで遊ぶゲーム・プログラムリストをよりすぐって50本収録。プログラムを覚えたい人、MSXを100%楽しみたい人のためのやさしいBASICのプログラムが満載なのだ。

ゲーム十字軍Vol.1

定価906円(本体880円)・A5版・徳間書店／ハイドライド3、シャロム、イース、イースII、ドラクエII、ジンギスカン、信長の野望〈全国版〉、三国志、激ペナの極秘ファイル、秘蔵エッチゲーム集



をはじめ、150本にわたるゲームのウル技を集録。ウルティマIVの特大マップ付き。この本に限り、通信販売あり。本代906円+送料260円、合計1166円を現金書留で、〒105東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FAN編集部・十字軍」係まで。

FM音楽館

横川理彦著・定価1300円(本体1262円)・A5版・徳間書店／『月刊MSX・FAN』の89年1月号から4月号に連載して好評だったPLAY=ミュージックが、内容を2万倍拡大して単行本に変身。



FMパックやMSX2+のFM音源を使いながら、楽譜の読み方やコードのこと、リズムのことなど、音楽になじんでいける本なのだ。ゲームミュージックを自分でプログラムしたい人に、ぜひオススメしたい。アレンジのコツを伝授するぞ！

近刊ご案内

メイキング・オブ・ブライ

11月上旬発売予定・飯島健男著・価格未定・A5版・徳間書店／11月10日発売予定のリバーヒルソフトのRPG『ブライ』の愛蔵本。ゲームの元になったシナリオや絵コンテ類、またキャラクタデザインの荒木伸吾&姫野美智の手による各キャラの設定資料、またまた、裏話やゲーム制作の手法公開などもりだくさん。



編集後記



ゲーム十字軍というページを前のボスから引き継いだのが１年前。主に読者投稿と格闘して過ごした１年でした。まあ、いってみればこの本は本誌の十字軍が１年分つまっているのです。この本を買った人は得したなあ。

さて、ゲーム十字軍とは月刊ＭＳＸ・ＦＡＮの１コーナーの名前でありまして、本誌の方はＭＳＸに関する最新情報（最新ゲームの攻略、紹介やプログラム）を中心にしているのですが、ゲーム十字軍は「ゲームの新しい遊び方を見つける」ためのページです。ウル技やＱ＆Ａというオーソドックスなものから、読者のエディットしたチーム同士を戦わせて野球をする激ペナ大会〈全国版〉といった特別企画まで、いろいろなコーナーがあります。「ゲームのぞき穴」はウル技のコーナー。「通り抜けできます」はＱ＆Ａのコーナー。「ザ・ほめごろし」はソフトを厳しく批評するコーナー。「ものを書く会」は作文のコーナー。「歌を詠む会」は和歌のコーナー。「みんなで救ってあげよう」はゲームに詳しい読者に答えてもらうコーナー。「新コーナータイトル未定」はそのほかなんでもありのコーナー。イラストのコーナーもあります。どのコーナーも随時お手紙募集中。

あて先は、〒105 東京都港区新橋４－10－７ ＴＩＭ ＭＳＸ・ＦＡＮ編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。すごい情報には希望のゲームを、ふつうの情報には特製テレカをプレゼントします。そうそう、この本の感想文は「ムック感想文」係まで、よろしくね。

〈発行〉 徳間書店
●PUBLISHER……山下辰巳
〈編集〉 徳間書店インターメディア（TIM）〒105 東京都港区新橋4-10-7
☎03-432-4471（代表）／質問の電話は5ページ参照
●EDITOR……髙橋成年
●EDITOR IN CHIEF……北根紀子
●SENIOR CONTRIBUTING EDITOR……山科敦之
●SENIOR EDITOR……渋谷隆
●EDITORIAL STAFF……加藤久人＋上村治彦＋福成雅英
●ASSISTANT EDITORS……太田雅季＋金子謹子＋川尻淳史＋佐伯憲司＋神保郁雄＋引田伸一＋藤本勝己＋本多幸子＋諸橋康一

●ART DIRECTOR＆COVER DESIGNER……沢田昭彦
●ILLUSTRATOR……中野カンフー／
●EDITORIAL DESIGNER……TERRACE
●FINISH DESIGNER……あくせす＋㈱ワードポップ
●PRINTER……大日本印刷㈱

1989年11月15日発行　定価920円（本体893円）



Version 2.0 誕生
Basicコンバート可
サウンドエディットモード
スコアプレイモード
リズムエディットモード
楽譜作成モード
FM音源9重和音(MAX)
MSX2/2+用ミュージックツール3.5DD「シンセサウルス」
SYNTHSAURUS
GRAPHSAURUS
MSX2/2+用グラフィックツール3.5DD「グラフサウルス」
3グラフィックモード対応
256×212 16色
256×212 256色
512×212 16色
ディスプレイモード有り
やっと絵の描けるツールが出た!!
※表示価格には消費税は含まれておりません。
SOFT HOUSE BIT2
株式会社 BIT2
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-8 コーヨービル3階
TEL.03(479)4558 FAX.03(479)4117
通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「株BIT2通販部」までお送りください。(送料は無料です。)
株BIT2スタッフ募集
職種を問わず、詳しくは ☎03-479-4558へ。



トクマ・インターメディア・ムック ゲーム十字軍 Vol.2 平成元年11月20日発行
発行人 山下辰巳 編集人 高橋成年
発行 株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集 徳間書店インターメディア(株) 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
定価920円(本体893円)
ISBN4-19-829110-1 C0079 P920E(0)

印刷 大日本印刷 Printed in
雑誌 66450-08

ゲーム十字軍 Vol.2

MSX・FAN編集部編著

徳間書店